

X-Men Legends II
The Pumpkin King
One Piece: Grand Battle!
Ultimate Spider-Man

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo



MARIOKART DS
8 JUGADORES WI-FI

PRESS TOUR UBISOFT 2005

NINTENDO POWER
THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
SPARTAN: TOTAL WARRIOR



Bolivia Bs 8.00
Chile $1,500.00 • Perú Ns 9.50
Año 14 No 10

CLUB NINTENDO



SUMARIO



TIPS



68



42



26


ESTE MES REVISAMOS

NINTENDO POWER



Año XIV No. 10 Octubre 2005

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez "Gono"

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Híjar Fernández

PRODUCCIÓN
Graciela Hernández Flores

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Ángel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Íñiguez

DIRECTORES GENERALES
México: Germán Arellano
Zona Norte: Ernesto Cervantes
América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA
Gerente General: Catalina Ortiz

DIRECTORES DE CIRCULACIÓN
Internacional: Armando Merino
México: Jorge Morett
Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
México: Juan Adlercreutz

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN
Internacional: Fral Zárraga
México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA
Jefe de Producción: William Salamanca

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart
DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez
DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Goiri
DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas
DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry
DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS
Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plehn
Costa Oeste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA
REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía
EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Belletón



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 14 N° 10. Fecha de publicación: Octubre 2005. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 **CHILE**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR**: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Chile por Quebecor World Chile S.A.

Editorial

En cuanto entres en las siguientes páginas, sentirás cómo los recuerdos vuelven a ti, y no es para menos; pero no te preocupes... no exhibiremos esa foto que tanta vergüenza te da. Se trata de alguien muy solicitado que ha regresado a echarnos la mano a la revista. ¿No te imaginas quién? Pues pronto lo averiguarás. Además te comentamos que estamos haciendo cambios y que en algunos casos retomamos secciones que marcaron huella; este es el resultado de tus comentarios, quejas y sugerencias. Te darás cuenta de que realmente estamos haciéndole caso a la persona más importante para Club Nintendo: a ti, nuestro lector. Sigue diciéndonos qué nos hace falta y qué te gustaría para hacer una mejor revista.

Por otra parte te queremos dar un par de noticias: la primera es que la compañía Ubisoft nos ha confirmado que **Ghost Recon 3** no estará en el GameCube; es una mala nueva porque muchos de nosotros ya nos veíamos recorriendo las calles principales de México con el nuevo título de Clancy. La segunda se la lleva **Metroid Prime Hunters**, que al igual que **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, se retrasará hasta el 2006. ¡Sí!, ya sabemos, pero no nos quejamos porque aprovecharán el tiempo para agregarle un modo on-line; genial, ¿no?

El próximo mes inicia una nueva forma de vivir los juegos portátiles de Nintendo; el servicio de Internet de GameSpy pretende ser práctico y confiable, para evitar que se saturen los servidores y así no tengas retrasos de tiempo mientras corres en una pista de **Mario Kart** o entras a la aldea de tu vecino en **Animal Crossing**. Estos serán los primeros títulos compatibles, pero ya verás que pronto los licenciatarios nos sorprenderán y tendremos toda clase de juegos para competir contra cualquier retador del mundo. ¡Ahora sí van a estar duras las competencias! Mejor ponte a entrenar y demuestra que aquí también habemos jugadores de categoría mundial.

Otra cuestión relevante en este mes es que tendremos una nueva edición del Electronic Game Show, en donde estaremos presentes. Habrá muchas sorpresas y te adelantamos que en este año uniremos fuerzas con Nintendo; estaremos juntos en un solo espacio.

¡Nos vemos en el EGS!

CLUB NINTENDO



La imagen

Si pensaste que lo visto en la pantalla grande había sido una locura, espera a que participes en este curioso juego que narra las aventuras de **Jack Skellington** en el mundo de *Halloween*. Las amenazas son variadas y necesitarás usar todo tu ingenio para conquistar cada zona que está bajo la sombra de **Oogie Boogie**. Si quieres enterarte de todos los detalles de este título, checa la...

...página 72




TIM BURTON'S
THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS
The Pumpkin King

El dúo dinámico, mejor que nunca

De toda la línea de juegos que Nintendo presentó en el pasado E3 para su portátil de doble pantalla, uno de los que más llamaron la atención fue **Mario & Luigi 2**, secuela del popular RPG que saliera hace casi dos años para el Game Boy Advance; pero fuera de algunas imágenes y videos, no se sabía mucho de él, y es hasta ahora que se ha comentado un poco más del título. Para empezar, vamos a poder manejar a **Mario** y **Luigi**, pero en sus facetas de bebés, lo cual aumentará el reto y la estrategia, debido a que por obvias razones vas a tener habilidades distintas en cada estado. Se menciona que en ciertas escenas vas a estar al mando de cuatro personajes al mismo tiempo, por lo que también se va a implementar un sistema para diferenciar los controles de cada personaje. Todos disfrutamos bastante de la primera parte de esta serie, y con el poder del Nintendo DS, así como sus características especiales, se espera que este título sea todo un jitazo.





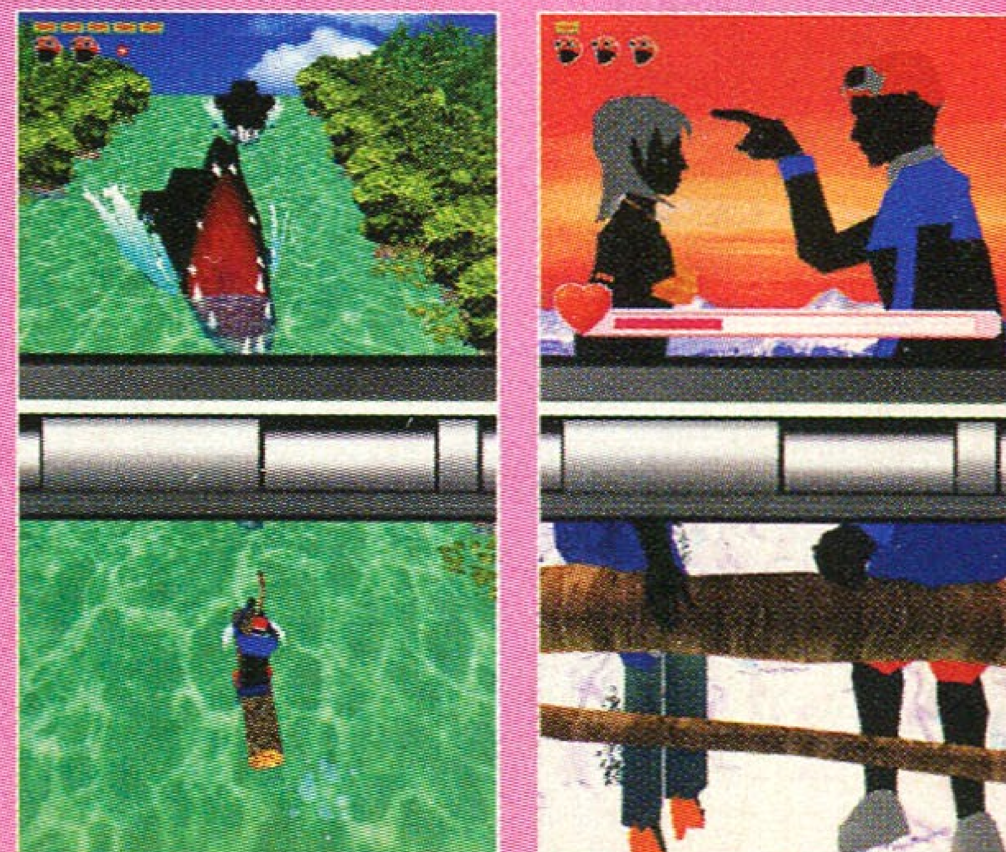
Como suele suceder, los nipones serán los primeros en poder disfrutar este juego, ya que por esas tierras saldrá en noviembre próximo, mientras que para América aún no hay una fecha definida; pero esperemos que no tarde demasiado.



Enamorado por segunda vez

Uno de los juegos más populares para el Nintendo DS es sin duda **Feel the Magic**, desarrollado por el Sonic Team de Sega; su innovador concepto dejó a todo mundo sorprendido, y no tanto por basarse en minijuegos, ya que era algo anteriormente visto en la serie de **Wario Ware**, sino más bien lo que llamaba la atención de este juego era que tomaba como tema central el amor. En cada uno de sus juegos debías demostrar qué serías capaz de hacer por la chica de tus sueños. Pues bien, fue tanta la aceptación que tuvo este título entre los videojugadores, que el equipo encabezado por **Yuji Naka** ya está trabajando en una secuela, de la cual no se sabe mucho, pero parece ser que tendremos que comprobar de nueva cuenta que para el amor no hay límites, esta vez con nuevos protagonistas.

Nos da mucho gusto escuchar noticias como ésta, porque Feel the Magic es un título que demostró cómo deben aprovecharse las capacidades del sistema de manera creativa; ojalá más compañías sigan el ejemplo de Sega. Por cierto, la fecha de salida para este juego es aún incierta, pero se tiene contemplado que sea para finales de año.



La leyenda hasta el próximo año

No nos gusta tener que dar este tipo de noticias, pero de algún modo se tienen que enterar; y es que el juego estrella que saldría este año para Nintendo GameCube -así es, nos referimos a **The Legend of Zelda: Twilight Princess** ha sido cancelado...¡Espera!, no es cierto: sólo ha sido pospuesto hasta el 2006, por ahí de marzo. Disculpa la broma anterior, pero ¿a poco no se siente mejor saber de esta manera que se retrasó? No es la primera vez que esto sucede con un título de la serie; muchos de ustedes deben recordar que cuando se anunció la salida de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para Nintendo 64, primero se manejó que sería entre junio y julio de 1998, pero cuando ya casi estaba por llegar la fecha, se cambió hasta noviembre de dicho año. Sabemos que en este momento debes estar desconcertado y sin encontrar alguna explicación al retraso, pero según esto se debe a que los programadores quieren agregar más elementos a la historia con el objetivo de aumentar la profundidad de la misma. ¡Ánimo! Tal vez no empuñemos la **Master Sword** este fin de año, pero si algo hemos aprendido con Nintendo es que cada retraso realmente es aprovechado para aumentar la calidad de sus títulos.

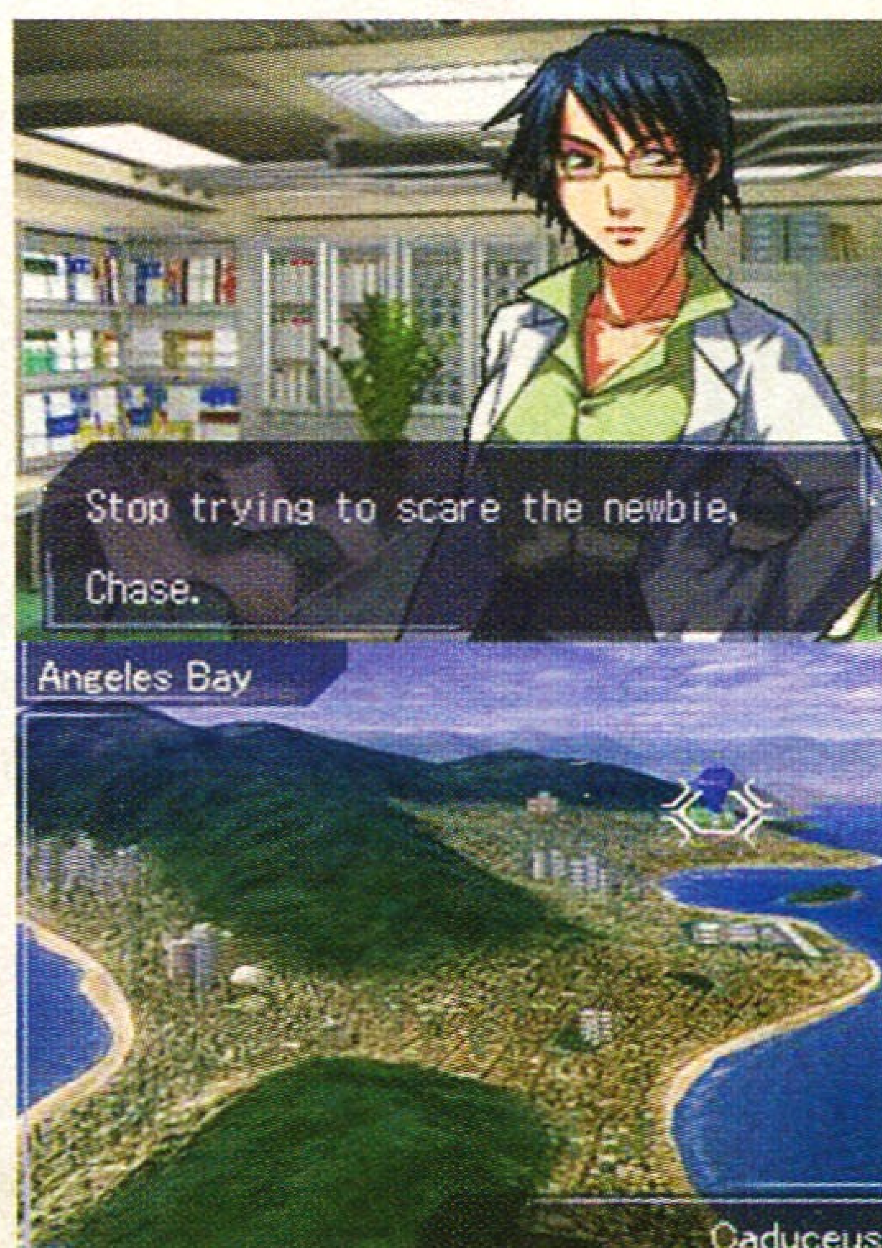
Por el momento, para que ya no sufras (o aumente tu sufrimiento), te dejamos con la imagen que le ha dado la vuelta al mundo. ¿Sábes quién es?

Conviértete en cirujano en tu Nintendo DS

Hace algunos meses, dentro del Control de los profesionales, les comentamos acerca de un juego para el Nintendo DS, en donde teníamos que interpretar a un doctor en medio de una operación, en la cual el *Stylus* iba a simular ser un bisturí, ¿recuerdan? Pues dicho juego sólo estaba disponible en el mercado japonés; pero para fortuna de todos nosotros, a finales de este mes llegará a nuestro continente bajo el nombre de **Trauma Center**. Como te puedes dar cuenta, se trata de un título muy original, que además saca provecho del micrófono de la consola, ya que en situaciones en que veas muy graves a tus pacientes, vas a poder decirles algunas frases de aliento para que sigan adelante. Los posibilidades del Nintendo DS son infinitas; sólo es cuestión de que los programadores las aprovechen de manera correcta, con lo que podremos disfrutar de más juegos tan creativos como **Trauma Center.**









Centros de servicio ELECTRODIVERSIÓN

Centro de Servicio Sur·
Bazar Pericoapa
Av. Canal de Miramontes 3155
Locales AA45 y AA46 Col. Vergel Coapa.
México, DF, C.P 14320
Tel. 56784977
Lunes a viernes, de 11.00 am a 8.00 pm.
Sábados y domingos, de 11.00 am a 8.30 pm.
NOTA. Martes es día de descanso para este Centro de Servicio.

Centro de Servicio Nororiente
Plaza Tepeyac
Calzada de Guadalupe #431
Local 67, Col. Guadalupe Tepeyac
México, DF, C.P 07840
Tel. 91127300
Fax. 91127301
Lunes a viernes, de 11.30 am a 8.00 pm.
Sábados, de 11.30 am a 8.30 pm.

e-mail: electrodiversion@axtel.net

Centros de acopio y tienda en donde podrás dejar tu equipo con toda confianza y nosotros lo recogemos para ser evaluado. Posteriormente nos pondremos en contacto contigo para darte el presupuesto.

Plaza Aragón (dentro de la zona de juegos mecánicos Tamboril); Tel. 5777-7600

Centro Comercial Perinorte, Local F-14
Tel. 5893-9501

Mundo E, Local 96-A. Tel. 91127302

Mérida, Yucatán
Calle 11 No. 375 local C por 52
(cerca de la plaza Las Americas)
Colonia Residencial Pensiones
C.P 97219
Tel. (01) 99-91-81-39-80

Muy pronto te daremos la dirección de nuestra página en Internet.



¿Tienes la fiebre amarilla?

Uno de los fenómenos más grandes que ha tenido la industria del videojuego como innovación ha sido sin duda **Pokémon**; a mediados de la década pasada, era imposible mantenerse ajeno al concepto, ya que estaba en todas partes: comerciales, series de televisión, tarjetas, muñecos y obviamente los videojuegos, que fueron los que generaron todo lo anterior. Después de esta época gloriosa para los monstruos de bolsillo, se apagó un poco la euforia por estos personajes; pero a recientes fechas y gracias entre otras cosas al lanzamiento meses atrás de la versión **Emerald** para el Game Boy Advance, poco a poco está renaciendo la fiebre amarilla, y anuncios como el que les vamos a hacer a continuación lo confirman. Resulta que en los próximos meses vamos a estrenar varios juegos de la franquicia para los sistemas portátiles de Nintendo; así es: tanto para GBA como para NDS. El primero de ellos recibe el título de **Pokémon Ranger: The Road to Diamond** and **Pearl**, es para el Nintendo DS y será un juego de acción con elementos de RPG, que al parecer estará basado en la más reciente película de **Pokémon**, por estrenarse el año siguiente en Japón; otra de las características que se mencionó fue que si es conectado con las versiones **Pearl** y **Diamon**, obtendrás extras interesantes. El siguiente título que nombraron es también de NDS y se trata de **Pokémon Puzzle**, que, contrario a lo que se pudiera pensar, no es una adaptación del juego que apareciera para el Nintendo 64, ya que éste no está basado en Paneru de Pon, sino que es totalmente nuevo. En el tablero de juego debemos alinear 4 caras de Pokémon iguales con ayuda del *Stylus* para que desaparezcan. El último juego que se anunció surgirá en el NDS y GBA, y se trata de **Pokémon Mysteriuos Dungeon**; este fue del que menos se habló, ya que tan sólo se dijo que aparecerán dos versiones distintas: azul y roja.

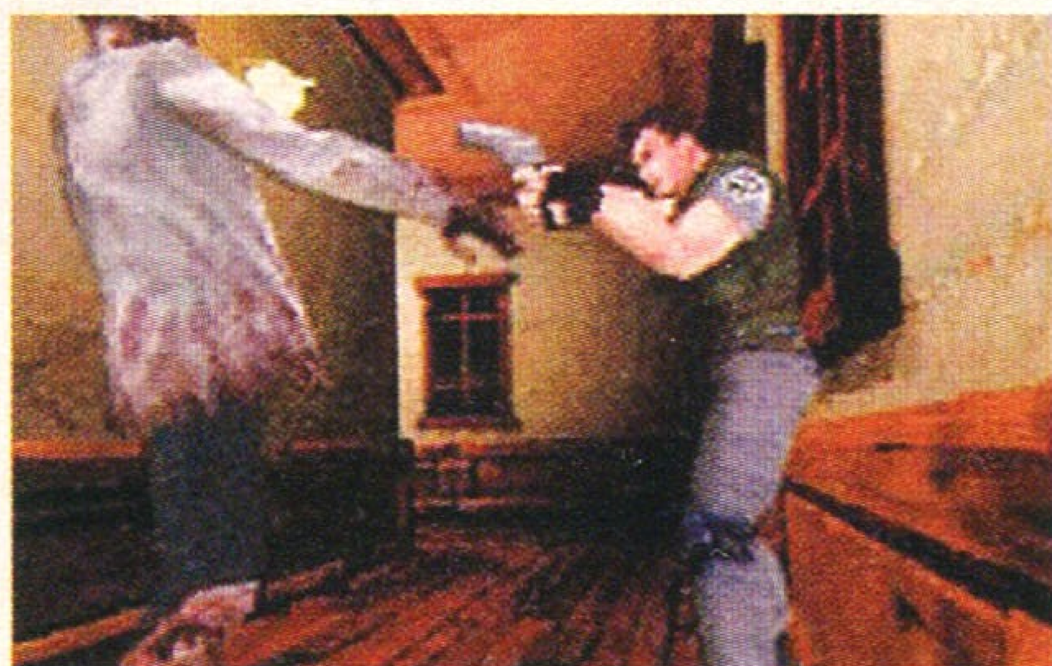
Creemos que estas noticias alegrarán a todos los entrenadores, y a los que estaban escépticos del concepto, es una buena oportunidad para que lo conozcan.

Vuelven los huevos del espacio



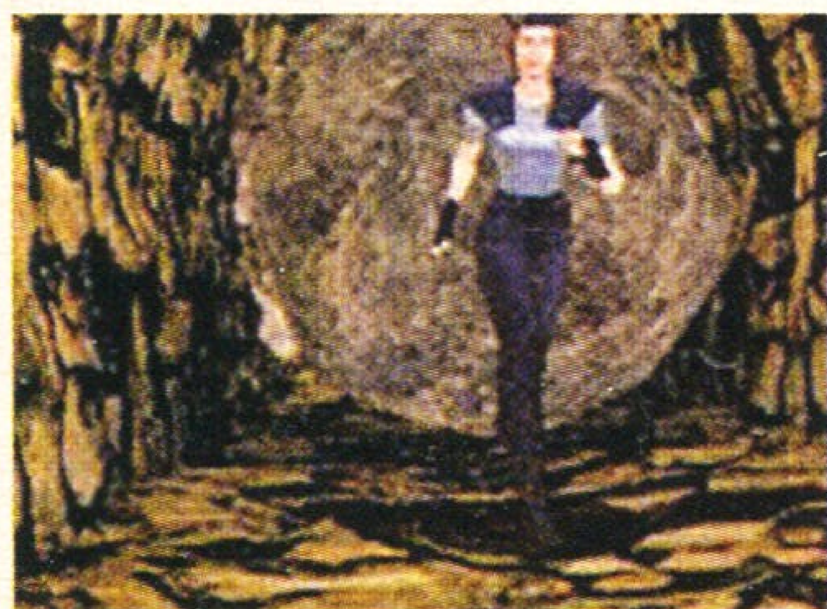
Resulta imposible olvidar el revuelo que causaron los **Tamagotchi** hace algunos años; todo mundo cargaba sus mascotas virtuales a donde fuera, y siempre nos manteníamos atentos por si tenían hambre, necesitaban jugar o hasta para limpiar sus "gracias" a tal grado que en muchas escuelas los llegaron a prohibir porque distraían bastante a los alumnos. También recordamos las horas que pasamos con algún psicólogo contándole que nuestro **Tamagotchi** se había ido... pero bueno, esos son traumas personales. El caso es que Bandai ha decidido revivir el concepto lanzando algo así como la segunda generación de estos personajes (de los cuales, por cierto, te regalamos algunos en el número pasado); pero además, a finales de año en Japón, pondrán a la venta una versión especial para el Nintendo DS, de la cual lo único seguro es que podremos elegir de entre tres criaturas distintas para jugar. Nos imaginamos que la pantalla táctil será para seleccionar medicinas o alimentos, además de que el WIFI se podría utilizar para convivir con otros **Tamagotchi**; pero esto son tan sólo especulaciones, por lo que hay que esperar para ver lo que decide la gente de Bandai.





El terror se vuelve portátil

Desde que el Nintendo DS fuera anunciado, una de las franquicias que todos deseábamos ver en las dos pantallas era la obra maestra de Shinji Mikame, **Resident Evil**. Y ahora por fin, después de muchos rumores, se ha confirmado por parte de Capcom la salida de este título. El nombre que tendrá será el de **Resident Evil Deadly Silence**, y no se trata de un nuevo capítulo en la historia, sino de un remake del primer juego de la saga (que por cierto apareciera también en GCN).







Quizá esto último desanime a varios, pero hay que recordar que a recientes fechas, cuando se hace una adaptación de un juego viejo, siempre se incluye algún elemento extra, además de que van a utilizar las capacidades táctiles para descifrar acertijos y también para volver más ágil el menú de selección de *items*. Otro de los puntos que se nos hicieron más interesantes, es el hecho de que los gráficos, a pesar de que no son de la calidad de un Nintendo GameCube, sí son bastante buenos y transmiten perfectamente la esencia de la serie. No hay fecha de salida oficial, pero nosotros creemos que será hasta mediados del año siguiente cuando podamos librar a **Racoon City** de los Zombies.

Más animación en tu Nintendo DS







Los juegos de pelea quizá sean los que menos hemos visto en el Nintendo DS; por eso estamos tan contentos con el hecho de que Treasure se encuentre desarrollando un título de este género basado en la popular serie de anime **Bleach**. Si no conoces nada de ésta, te podemos decir que se parece un poco a **Ruroni Kenshin**, pero con fantasmas; el caso es que dentro del modo de historia controlaremos a **Ichigo Kurosaki**, un joven que debe vencer a varios espíritus. De lo más interesante del juego es que podrán participar hasta cuatro personas al mismo tiempo con una sola tarjeta de juego. Todo se ve muy bien, ¿verdad? Pero existe un pequeño detalle, y es que hasta ahora no se ha anunciado su salida para América; ojalá que, como pasó con la serie de **One Piece**, se animen a traerlo, porque consideramos que a pesar de que la animación no es tan conocida, el concepto de juego llamaría la atención de los jugadores.



Toma el control

La industria recompensará este año la compra de videojuegos originales. Si adquieres cualquier producto oficial desde el 1 de septiembre y hasta el 23 de octubre, serás un asistente VIP del EGS 2005.

A ti que te gusta recibir un trato especial y hasta tener acceso a zonas restringidas, esta es una buena oportunidad; ¿a qué nos referimos? ¡Pues muy sencillo!, se trata de la promoción que tienen en conjunto algunas tiendas departamentales o de autoservicio con el Electronic Game Show. ¿Cómo participas? Fácil: sólo tienes que comprar algún videojuego y guardar tu ticket de compra para usarlo como pase al EGS VIP adicional a tu boleto ordinario.

Busca los establecimientos participantes. Así que ya sabes: comprar productos originales tiene sus ventajas. Son varios beneficios, como el 50% de descuento en la compra de tu entrada al EGS o la posibilidad de viajar a Singapur a la Gran Final de los WCG o al E3 en mayo de 2006; incluso podrás entrar a sitios exclusivos dentro del espacio de Nintendo en el EGS 2005. ¿Qué habrá allí dentro? ¡Sólo lo podrás descubrir comprando productos originales! Pero créenos: si dejas pasar esta oportunidad, te arrepentirás.

El Electronic Game Show celebra su cuarto año de presentarnos lo último en videojuegos, y ahora contará muchas sopresas para que conozcas las novedades de Nintendo u otros desarrolladores, y por supuesto, ¡allí estaremos para convivir contigo! Si quieres conocer más detalles de esta promoción, entra a:

www.electronicgameshow.com/original



DR. MARIO

No estaba muerto ni andaba de parranda; simplemente me fui a gastar la lana que me gané por mis consultas médicas, y de paso aproveché para tomar un curso intensivo en el *Mushroom Kingdom*. Pero como sé que me extrañaban y que no hay quien les quite esos malestares, pues ¡ya estoy de vuelta! Sí, y no vine solo: también traje de regreso la sección Mariados donde responderemos específicamente tus dudas sobre juegos (trucos, códigos, etc.). No queda más que iniciar, porque las consultas son muchas y el tiempo valioso. ¡Saludos!

Se sabe que en el Nintendo Revolution se podrán descargar juegos de sistemas anteriores, pero, ¿qué tal de los de Game Boy?· esos que ya no puedes encontrar y que todavía quieres jugar, como **The Legend of Zelda: Oracle of Ages/ Seasons**, ¿se podrán descargar igual que los otros juegos?

Lastlink
Vía correo electrónico

¡Qué tal, mi estimado Lastlink! Sí, tienes mucha razón. Para Game Boy –en general- hay un sinfín de títulos interesantes, como el mío (**Dr. Mario**) o los de **The Legend of Zelda** que mencionas, pero la mala noticia es que Nintendo sólo ha anunciado la facultad de descargas de consolas caseras (NES, SNES, N64). Pero no te desesperes, y antes de arrancarte el último mechón de cabello, checa las siguientes ediciones de Club Nintendo donde hablaremos más al respecto.

Querido doctor Mario: tengo unas preguntas que hacerle acerca del Revolution; espero que me pueda responder ya que he escuchado muchos rumores. ¿Es cierto que **Resident Evil 5** no aparecerá para el Revolution? ¿El Nintendo Revolution usará discos de láser azul (*blue-ray*)? ¿Contará con un disco duro? ¿Se podrán ver películas y escuchar música? Bueno, eso es todo, mis queridos amigos de la mejor revista de videojuegos que existe y existirá. Los felicito por su excelente trabajo y espero que continúen así. Hasta luego. Se despide su fiel lector·

Daniel Antonio
Vía correo electrónico

¡Quihúbole, Toño! Pues según se ha visto, **Resident Evil 5** supuestamente saldrá para las consolas de siguiente generación; el punto es que como el Nintendo Revolution es un secreto, no se han revelado los títulos que veremos; por ello, es probable que Capcom no haya incluido el logo del Revolution en el video de RE5 que difundió unos meses atrás. Deja que Nintendo suelte más información de su próxima consola y verás cómo lloverán títulos que ni te esperabas. Ahora bien, *¿Blue Ray*? Seguro que no. Esa es una tecnología de SONY y otros desarrolladores de *Hardware* y sólo la usará el Play Station 3 –por ahora algunos reproductores de video casero ya la utilizan, y permite almacenar desde 25 a 50 gigas en un solo disquito-. El Revolution, al igual que el X BOX 360, usará el tradicional DVD. Por desgracia, todo indica que el Revolution no tendrá disco duro, y como hemos dicho antes, su forma de almacenamiento será a través de tarjetas SD; lo que sí se dijo fue que será capaz de reproducir películas y obviamente música.

¡Hola, **Mario!** Tengo dos preguntas que hacerte: si es que está programado algún título de **Inuyasha** para alguna consola de Nintendo, ¿cuándo saldrá y para qué consola?; la otra es si hay una secuela planeada para Baten **Kaitos** y **Soul Calibur** Gracias, espero que publiquen mi carta.

Carlos Tabarez
Edo. de México

Con todo este "*boom*" de las animaciones japonesas, no es nada raro que se hagan translaciones a videojuegos; pero te tengo dos noticias: la buena es que sí existe un juego de **Inuyasha** para Nintendo (salió para Game Boy Advance en el 2003); la mala es que fue sólo para Japón y ni siquiera hay planes de traerlo para estos lares. Mientras, para que no te aburras en tu espera, te recomiendo checar **One Piece: Grand Battle** (GCN).



Ojala Nintendo se ponga las pilas y traiga este título que no solo es una pieza de colección para los fans del anime, sino que en mi opinión, le saca mucho provecho a la pantalla táctil. Ve cruzando tus dedos, Alonso, porque los míos llevan así bastante tiempo.

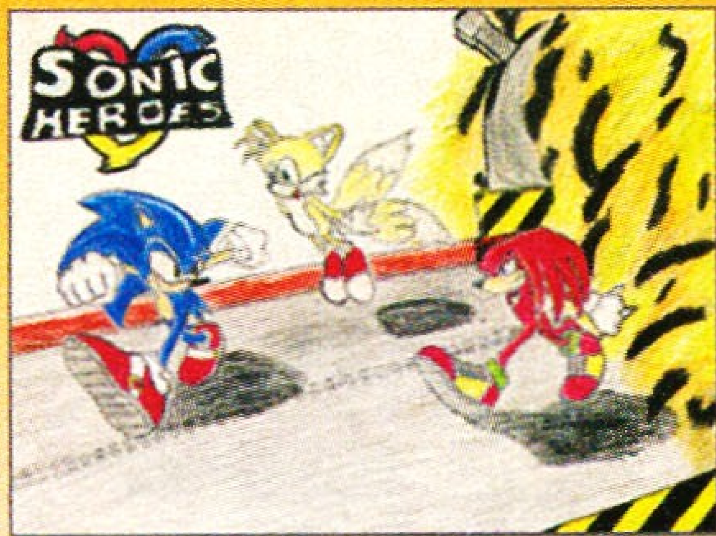


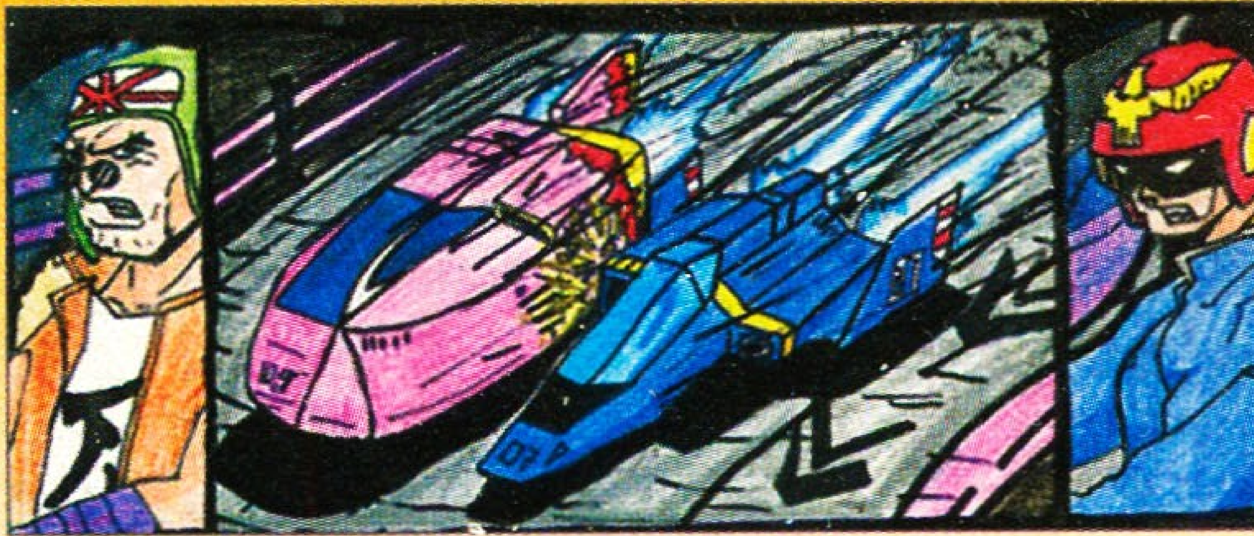
Hola. Quisiera saber si Nintendo va a sacar en América el juego **Jump Super Stars** para Nintendo DS. Sé que vienen varios personajes de anime muy famosos como **Goku**, **Naruto**, etc. Bueno, ojalá que este juego esté disponible en nuestro continente ya que se ve muy bueno.

Alonso A. Sosa Aguilar
Vía correo electrónico

Mientras tú lees esta respuesta, los japoneses se están dando una superdivertida con **Jump Super Stars**, un título por demás innovador que incluye a varios peleadores extraídos de diversas series de anime y los pone a darse hasta con la sartén. Lo interesante es que tú armas la batalla, mientras acomodas unos cuadros de cómic usando el *Stylus*. Se ve realmente divertido e incluso Master ya está desesperado por tenerlo en sus manos. La piedra en el arroz es que no hay fecha para América; pero al ser Nintendo el *publisher* no dudamos que pronto nos dé una grata sorpresa.









Hola, amigos de Club Nintendo, Escribo esta carta para comunicarles que tengo un serio problema con un NES que me regalaron, el cual radica en que me lo dieron sin cables de energía, conexión al televisor ni controles, y mi pregunta es: ¿dónde puedo conseguir todo eso, o de plano ya no sirve?; porque tampoco tengo cartuchos. Ayúdame, **Obi-Wan-Mario,** eres mi única esperanza.

Shinji
Vía correo electrónico

Hola, Padawan. Sí que la tienes difícil con tu recién adquirido NES. La verdad es un sistema discontinuado y por lo tanto es muy difícil conseguir piezas o accesorios. Lo más que te puedo recomendar es que entres a un lugar de esos de subastas por Internet y compres lo que necesites, aunque quizá tardes un poco en encontrar lo que deseas. Suerte en tu búsqueda y recuerda... que el Internet esté contigo.

Desde que vi el Revolution siempre se me ha quedado una duda: ¿desaparecerá el GameCube? ¿No habrá más juegos u otras ediciones de la consola? Ya por último, ¿habrá un **Zelda** para Nintendo DS?

Carlos A. Álvarez Velasco
Hermosillo, Sonora

Charly, todo tiene un ciclo de vida, o como lo dijo Newton, todo lo que sube tiene que bajar. Igual le pasará al Nintendo GameCube. Cada consola (casera o portátil) tiene un margen de vida de aproximadamente cinco años, y el Cubo será sustituido por el Revolution el próximo año. Esto no significa que a la salida de la nueva plataforma de Nintendo dejen de producirse títulos para el de 128 *bit*; ya que como ha pasado antes, algunas compañías siguen lanzando juegos incluso un año después.

Saludos, **Mario.** Si **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** utiliza el mismo motor gráfico de **Super Mario 64** de Nintendo 64, y el **Super Mario DS** es un *remake* del juego de N64 antes mencionado, ¿habrá la posibilidad de que realicen un juego de **T.L.O.Z** con la misma modalidad de N64 para el Nintendo DS? Otra pregunta: ¿qué sistema es más poderoso, el DS o el N64?

Daniel López
El Tigre, Venezuela

El *engine* de **Super Mario 64** fue pieza clave para la nueva generación de juegos en 3D, y efectivamente, de allí se basaron para el de **Ocarina of Time**, aunque, claro está, con varias mejoras. Si recuerdas, **Super Mario 64** fue un título de primera generación, y como era de esperarse, no ocupaba todas las capacidades del Nintendo 64, e incluso fue el cartucho más pequeño –hablando de almacenamiento- para dicha consola. En cambio, **TLOZ: Ocarina of Time** fue un juego más avanzado y el primero en llegar a 256 *Mbits*. ¿Saldrá para DS? Es muy probable, ya que el Nintendo DS tiene capacidades 3D y sus juegos corren a 60 cuadros por segundo (de la misma forma que lo hace Rogue Squadron en el Nintendo GameCube). No dudamos que en un futuro el DS logre algo similar, pues muestra de ello es **Metroid Prime Hunters**, que se ve increíble. ¿Cuál sistema es mejor? Depende de qué busques; por ejemplo, el DS tiene conexión *WI-FI*, y el Nintendo 64 no; el N64 tiene un chip de *Sillicon Graphics*, y el DS cuenta con dos procesadores, uno ARM9 y otro ARM7 En fin, en cuanto a tecnología, el Nintendo DS es superior, pero el Nintendo 64 fue un gran sistema y por ello quedará como todo un clásico en la historia por ofrecernos grandes títulos como **Perfect Dark**, **Conker Bad Fur Day** y por supuesto las dos versiones de **The Legend of Zelda**.

Hola, amigos de Club Nintendo. Los felicito por el trabajo realizado en nuestra revista, la cual he comprado desde hace 5 años. Mi pregunta es la siguiente: ¿Nintendo piensa sacar algún *Bonus Disk* con **The Legend of Zelda: Twilight Princess**?

Gustavo Tapia
Vía correo electrónico

Buena pregunta, Gus. Los últimos juegos de **The Legend of Zelda** han venido acompañados por un *bonus;* al menos así ocurrió con **Wind Waker**; pero, ¿será igual con **Twilight Princess**? No lo sabemos, y no podremos confirmar nada sino hasta el próximo año, porque no sé si estabas enterado, pero Nintendo hizo el anuncio oficial de que el título del héroe de *Hyrule* se retrasaría hasta marzo del 2006. No es algo que nos llene de felicidad, pero ojalá aprovechen el tiempo para mejorar cualquier falla que pudiera tener el juego.

Este mes les presento un "himno" que nuestro cuate Felipe nos mandó por carta desde Chile.

Juguemos todos de América hasta Asia,
con Nintendo ejemplo de valor,
con hidalguía no hay nadie que
le gane,
con **Mario** y **Link** haciendo divertir.

Nintendo, Nintendo,
la consola que no tuvo infancia,
nació grande, nació grande,
para aniquilar esas noches en vela.

Tu prestigio no está en juego,
el jugar es tu prestigio y honor;
Nintendo, Nintendo,
el tiempo te ha dado la razón,
maravilloso es tenerte en mi casa;
lo más bonito es que estás en mi
corazón.

Nintendo, Nintendo,
tu misión no es destruir la mente,
tu misión es divertir sanamente,
junto a **Mario** y Shigeru.

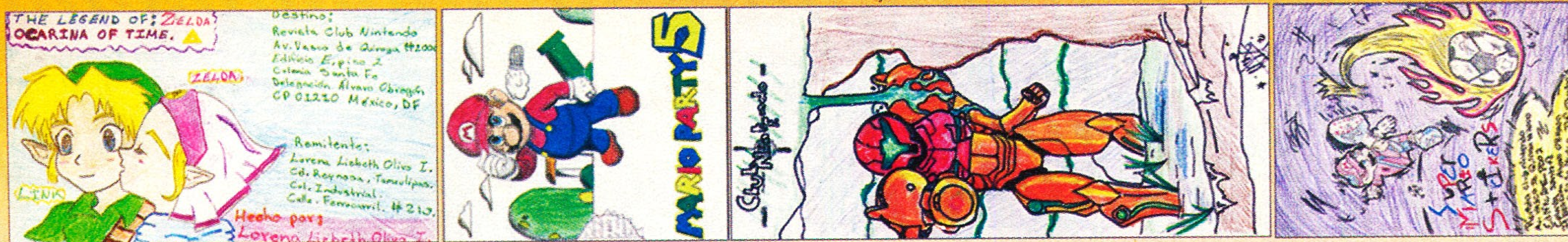
Nintendo juega lo bueno,
Nintendo es real,
Nintendo es mi amigo,
y Club Nintendo me ayuda cuando
estoy mal.



Felipe "Pipeño" Cortez



Todavía en el 2006 tendremos grandes sorpresas por parte de las compañías, como StarCrat Ghost y el esperadísimo TLOZ: TP, por mencionar algunos.



Hola, **Mario.** Escribo por primera vez, esperando me respondas lo siguiente:

1.- ¿Es verídico el póster de publicidad del Nintendo Revolution que supuestamente se publicó, en el cual se pone como fecha de salida de la consola marzo de 2006?

2.- ¿No creen que es una estrategia un poco extraña por parte de Nintendo, el hecho de haber sido el único en no mostrar imágenes de sus videojuegos de nueva generación, así como no haber profundizado en las especificaciones técnicas de "Revolution"? O será que esto demuestra una falta de avance y/o planeación en el desarrollo de la consola. En verdad espero que tras esto haya un gran plan, pues de lo contrario Nintendo podría estar rezagado frente a sus competidores.

3.- ¿Por qué se guarda con tanto ahínco el control de Revolution? ¿Es cierto que se hizo pública una patente realizada por Nintendo en la cual se escribe la tecnología para el uso de baterías y pantallas LCD en un control?

4.- ¿El uso de redes WI-FI tendrá algún costo y cómo se realizará, es decir, cómo tendremos acceso a él?

De antemano gracias por tomarse el tiempo de leer mi mail y de responder mis dudas (ojalá). Me despido por el momento no sin antes felicitarlos por su buen trabajo....

Nos leemos pronto.

Ernesto A. Pulido M.
Guadalajara, Jal.

No creas todo lo que lees o ves en Internet. Según el cartel, marzo es el indicado, pero hagamos la siguiente reflexión. Si **The Legend of Zelda: Twilight Princess** se cambió a marzo, no creo que Nintendo ponga a la venta el juego el mismo mes que supuestamente sale el Revolution. Además, Miyamoto mismo nos dijo que en el próximo E3 tendríamos listo el Revolution para jugarlo en el *Booth* de Nintendo, lo cual sugiere que la nueva consola casera saldrá después de la *Electronic Entertainment Expo* 2006, quizá para agosto o para cierre de año, pero en definitiva, no para marzo del próximo año. Con lo siguiente respondo a tus dudas 2 y 3. Nintendo prefiere guardar sus cuatro ases bajo la manga, ya que en varias ocasiones, la competencia se ha aprovechado y le ha pirateado las ideas, incluso del control. Por ello Nintendo ha dicho que se mantendrá en la expectativa hasta el último momento, asegurando que no será tiempo perdido, sino que al ver lo que mostrarán, quedarás impactado. Nintendo ha hecho muchas patentes, pero eso no necesariamente indica que tales proyectos sean para esta generación o para alguna consola. Por último, las redes *WI-FI*, hasta donde se dijo, serán gratis y auspiciadas por GameSpy; pero habría que esperar nuevas noticias porque puede ocurrir como en el Nintendo GameCube, donde Sega cobraba por usar la *Hunter´s License* de **Phantasy Star Online**.



En el Nintendo GameCube tuvimos muy pocos juegos que aprovecharon la tecnología de Internet, pero la próxima generación de Nintendo pretende emplearla al máximo.

Hola. ¿Cómo va todo por ahí? Bueno, la razón de mi mail es para saber la fecha de salida del juego **Electroplankton,** ya que dice que es para el 2005; pero he estado investigando y no se menciona exactamente cuándo; en Japón salió en abril, pero no dice cuándo se planea su lanzamiento en América... Es todo por ahora. Les agradecería si me hicieran favor de contestar o publicar mi mail.

Rodolfo Marroquín Reynoso
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Rodolfo! Ahora sí te debemos el dato. Según lo que se dijo por parte de Nintendo en la *Electronic Entertainment Expo* 2005, este innovador juego se tiene planeado para finales de año, pero tal como lo mencionas, no han confirmado la fecha definitiva de su puesta en venta. En cuanto sepamos algo lo publicaremos en la revista, o en la página de Internet. De lo que sí te podemos comentar es que es un título muy innovador, y al igual que Nintendogs, se apropiará de la atención de todos los usuarios del Nintendo DS.

Como ves, ya estoy listo para recetarte una buena cura para tus males. Y, de ahora en adelante, espero recibir tus comentarios, inquietudes y todo aquello que te mantiene sin pegar las pestañas. Si tienes dudas de juegos, mándalas, pero escribe como asunto "Mariados"; así les daré una mejor solución.

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
www.clubnintendomx.com

También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com

¿Por qué regresé? Pues aparte de que me lo pedían en sus cartas, el mes pasado nos atacó un condenado virus y afectó una de las páginas de la revista; pero ya estoy aquí para ponerle remedio y así no vuelva a hacer de las suyas.



Arte en sobre:

Alejandra Bloise M., Rep. Dominicana.
María J. Martínez, Guanajuato, Gto.
Carlos Mora H., San José, Costa Rica.
Emmanuel Ramírez G., San Juan, Jalisco.
Lorena Olivo I., Reynosa, Tamaulipas.
Luis Gómez M., México, DF.
Desire Colio, San Isidro, California.
Iván Samaniego C., Irapuato, Guanajuato.



El rombo de la portada
Para quejas sobre este rombo escriban a Panteón


MARIO
SUPERSTAR
BASEBALL™



La saga de... Mario

El recorrido de Club Nintendo por distintas plazas de las cuidades de México y Puebla continuó durante todo septiembre.

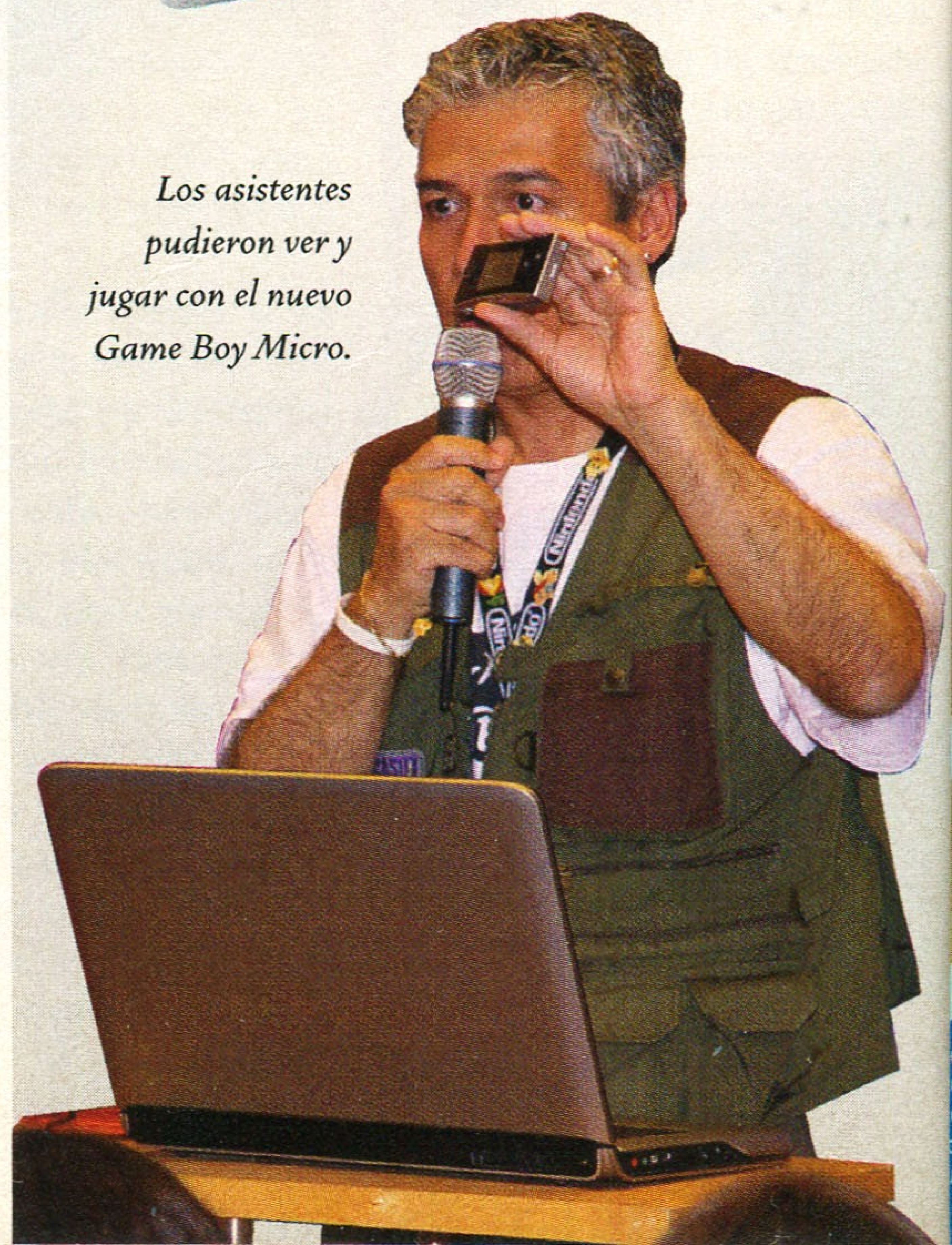


Esta fue una del las ocho presentaciones que tuvimos en las tiendas El Palacio de Hierro. Los temas fueron: La historia de Zelda, La saga de Mario y El fenómeno Street Fighter. Gus y Pepe fueron los encargados de llevar las pláticas.

Todos pudimos recordar los inicios de **Mario** en los videojuegos, desde su aparición en el de **Donkey Kong** hasta lo último en **Super Mario Strikers.** Fue una de las presentaciones más emotivas, ya que este personaje es uno de los más grandes iconos de la industria de los videojuegos. Los torneos también fueron parte importante de las fechas; sin duda **Super Smash Bros. Melee** es un juego de mucha competencia y tiene bastantes seguidores. Las eliminatorias para sacar al ganador fueron muy reñidas. Además, en cada una de las presentaciones mostramos el nuevo sistema portátil de Nintendo, el "Game Boy Micro" y los nuevos títulos que saldrán para el Nintendo GameCube, Nintendo DS y Game Boy Advance. ¡Espera noticias de nuevos eventos y gracias a todos los que nos acompañaron!







Los asistentes pudieron ver y jugar con el nuevo Game Boy Micro.



CLUB NINTENDO

IMÁGENES Y TIPS

Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC
CN FOTO C1

Number
31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

$13.00 + IVA por imagen



C1



C2



C3



C4



C5



B13



B8



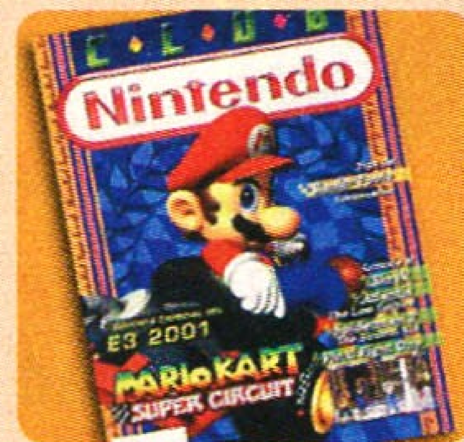
C21



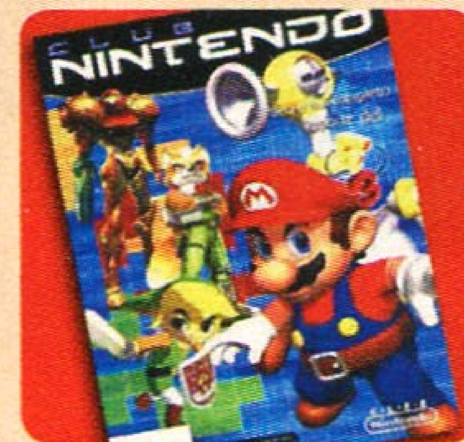
C23



C24

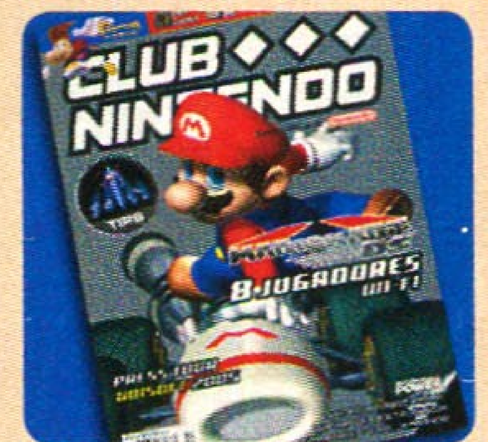


C25



C26


C41


C42

PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo: ABC CN NIN

al: Number 21111

Recibes: ABC BATB. GCN. Termina el juego una vez para activar...

$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC CN NIN

al: Number 61111

Recibes: ABC TMNTBN. GCN. Ingresa el password...

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Batman Begins (GCN), TMNT Battle Nexus (GBA), CT Special Forces 3 (GBA), Geist (GCN), Donkey Konga 2 (GCN), Feel the Magic (NDS), TMNT Mutant Melee (GCN), Rayman Arena (GCN), Need for Speed Underground 2 (GCN), Mega Man Annyversary Collection (GCN)

CLUB NINTENDO POLL

Sólo quedan tres sistemas en lo que resta del año. ¡Muchas gracias por sus respuestas! sus sugerencias se están plasmando en la revista. Sigan participando.

CLUB NINTENDO

Nombre completo	Dirección	Ciudad	Estado	C.P.
Teléfono	Fecha de nacimiento	Suscriptor SÍ o NO		Lector desde

A) ¿Cuántos años tienes?

B) ¿Te gustó la portada de Mario Kart?

C) ¿Cuál fue la sección que más te agradó?

D) ¿Qué review te gustó más?
1 One Piece Grand Battle. 2. FIFA 2006.
3. Ultimate Spiderman. 4. X-Men Legends II.
4. Jack The Nightmare Before Christmas.

E) ¿Qué artículo de Nintendo Power te agradó más?
1 Spartan. 2. Hulk.

F) ¿Te gustó el Dr Mario?
Sí. No.

G) ¿Te ayudaron los tips de Geist?
Sí. No.

H) ¿Vas a asistir al EGS?
Sí. No.

I) ¿Cúantos días?

J) ¿Ves reflejadas tus sugerencias?

BASES

Tienes hasta el 26 de octubre de 2005 para mandarnos únicamente por correo electrónico las respuestas a: cnpoll@clubnintendomx.com con título CN POLL OCTUBRE (contará sólo u correo por lector). El correo #200 que llegue con todas las respuestas de la encuesta (de la A a la J) será el ganador y recibirá la notificación vía telefónica el día 3 de noviembre de 200 Recuerda incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono con lada), pues de lo contrario tu participación no será válida. Si eres el ganador(a) y vives en el Distrito Federal o Ár Metropolitana tendrás que venir a recoger tu premio con identificación en original y copia, del 7 de noviembre de 2005 al 25 de noviembre de 2005, de lunes a viernes de 10:00 a 14: horas, a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, 2o piso, Colonia Santa Fe, México, D.F., C.P. 01210. Y si eres del interior del país te enviaremos tu prem por mensajería antes del 30 de noviembre de 2005. El premio no es intercambiable. Esta promoción es válida solamente en la República Mexicana. Promoción notificada a la Procuradu Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.

W.I.T.C.H.

Will Irma Taranee Cornelia Hay Lin

nueva serie



Las fuerzas
de la naturaleza
están en sus manos.

JETIX™

Pasa al siguiente nivel.

Estreno
de octubre.

Lunes a viernes 11:30 y 18:30 hrs.

WWW.JETIXTV.COM

Log@nin

Por Toño Rodríguez



En nuestra edición anterior te comentamos que el Nintendo Fusion Tour estaba de regreso en este año y que Nintendo hacía grandes olas; pues bien, por problemas de espacio, no aparecieron las notas y como no nos gusta dejarte con la incógnita, aquí está la banda que lidera en esta ocasión el tour y la participación de Nintendo en un torneo. Además, el Game Boy Micro hace su arribo en diferentes presentaciones y la fiebre por el Nintendo DS continúa en Japón.









Game Boy Micro a la venta

Ya podemos adquirir la nueva consola portátil de Nintendo. Ahora, con un diseño más cool y en un tamaño *pocket*, podrás jugar tus juegos de Game Boy Advance. Son dos presentaciones, una en plata y la otra en negro. Lo divertido de esto es que tendrás 3 carátulas por cada uno de los sistemas. Como ves, en las imágenes habrá diferentes diseños para cada ocasión y para tu estado de ánimo, no importa si eres muy serio o muy extravagante; serán para todos los gustos. Seguramente con el paso del tiempo veremos versiones especiales o más carátulas que se venderán como accesorios para el Game Boy Micro. Tendremos que ahorrar nuestros domingos para darnos este gusto.



Accesorios NDS

Parece que no para la fiebre por el NDS en Japón, ya que salen y salen los accesorios. ¡Ya que saquen unos aquí!

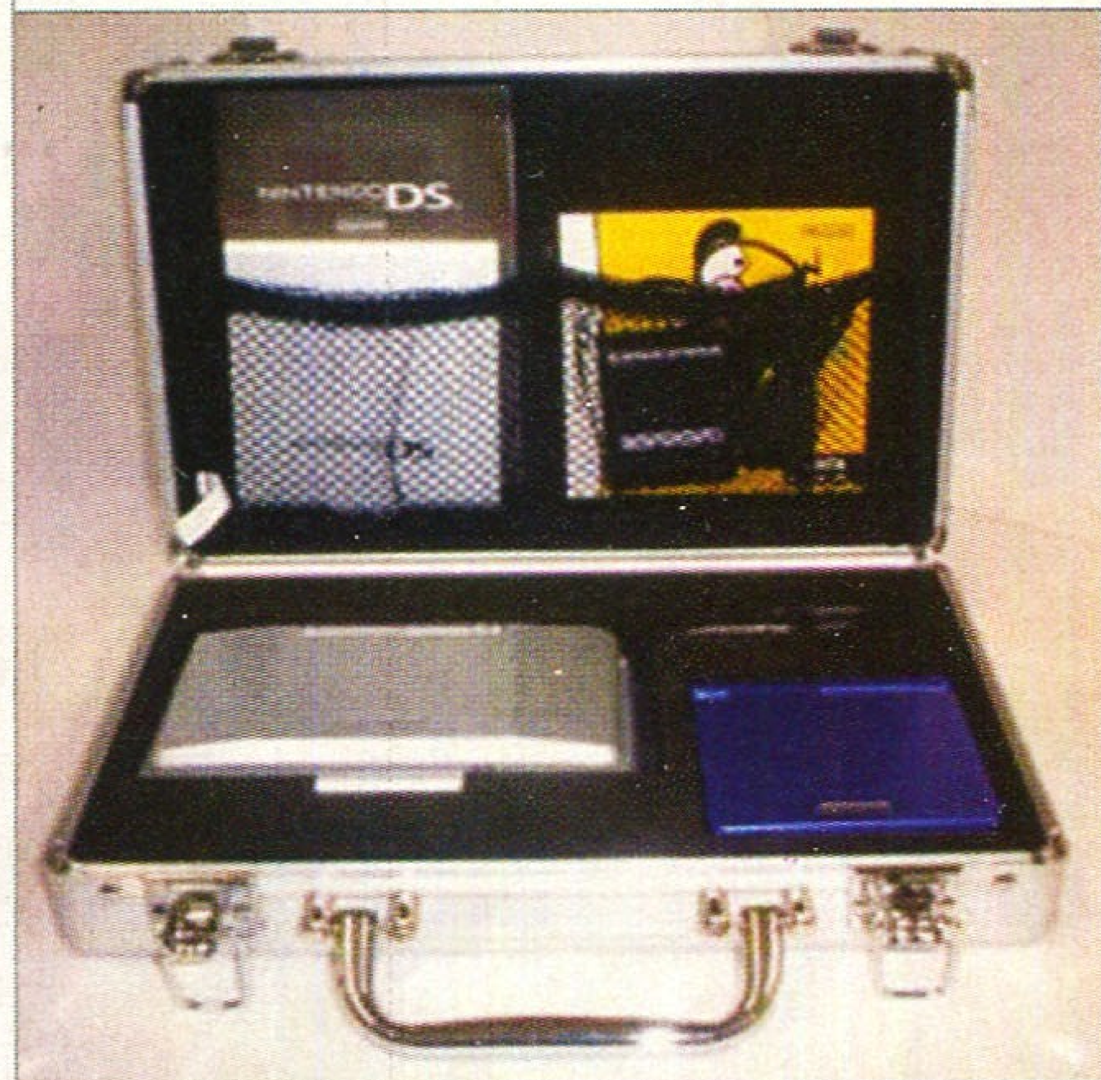




Fall Out Boy lidera la tercera edición de esta gira de grupos de Rock, en donde se podrá jugar el nuevo título de Zelda, entre otros.

Superagente Nintendo

¿Qué tal este portafolio? Todo lo necesario para una buena excursión a casa de tu abuelita. Cargas con tu Nintendo DS, tu Game Boy Advance SP eliminador y juegos. Así, podrías demostrar que cuando sales de paseo o de viaje, lo haces con clase.







¡Nintendo hace grandes olas!

En un gran dilema se convirtieron estas pasadas vacaciones el escoger entre el surf y jugar videojuegos. ¿Y por qué no los dos? Sí, Nintendo se hizo presente en esta competencia aportando la diversión y los premios.



¡Los mejores juegos bajo un solo techo!

Latin America Press Tour 2005 Ubisoft

Los días uno y dos de septiembre se celebró la segunda gira de prensa que organiza Ubisoft Montreal, donde tuvimos la oportunidad de conocer y probar más a detalle los títulos que estarán listos para este fin de año. Pero no sólo eso: también te tenemos una sorpresa que te encantará, si es que entre tus planes está convertirte en todo un productor o programador de videojuegos. ¿Quieres enterarte de todos los detalles? ¡Checa el siguiente reportaje!

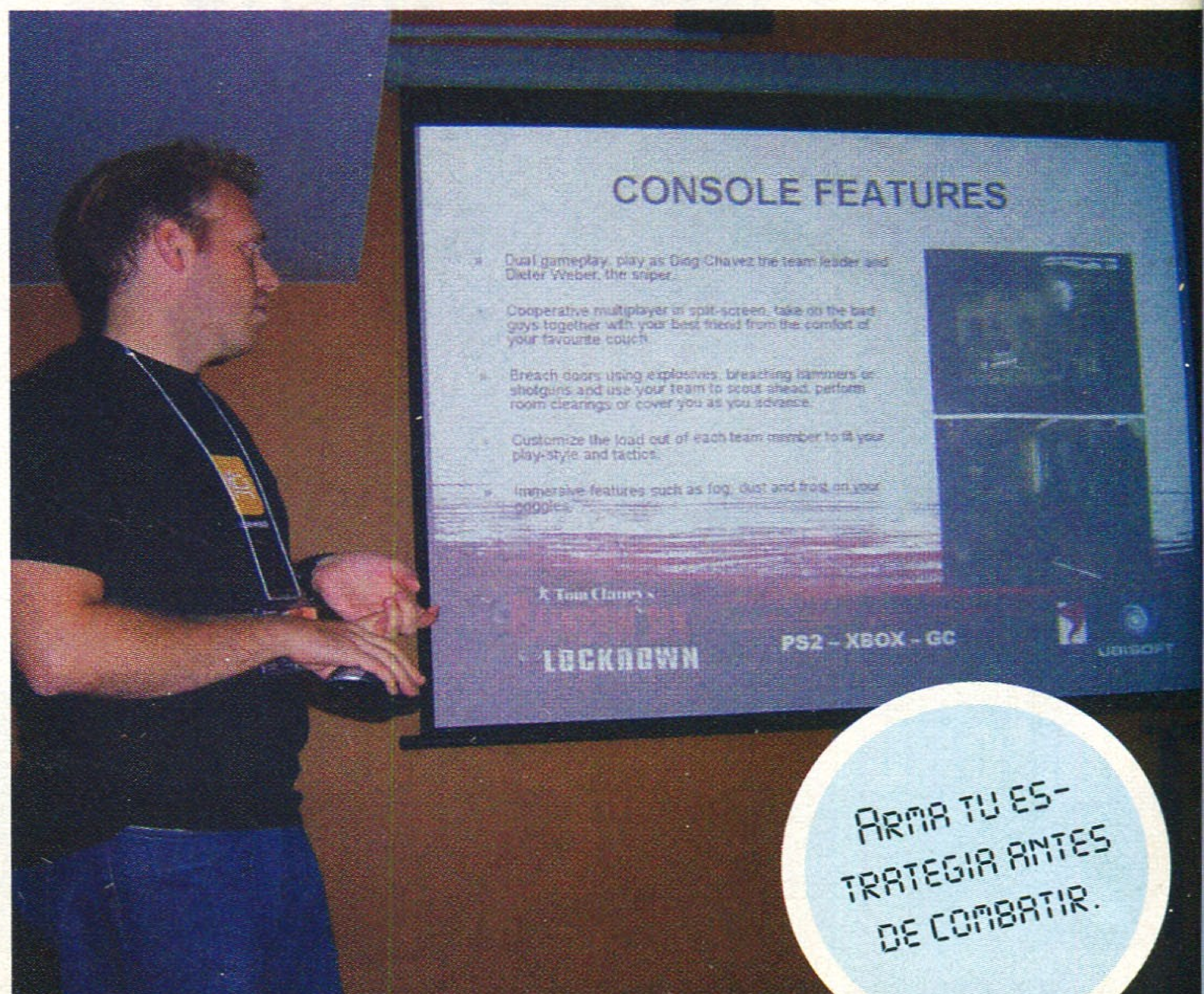
Se anuncia oficialmente la creación del Campus Ubisoft

Así es, cada vez son más las opciones para ver tus sueños hechos realidad. Por un lado está Digipen, que ha ganado fama a través de los años, y ahora Ubisoft pone su granito de arena al anunciar la creación en Montreal de un Campus que desarrollará tus habilidades no sólo en el ámbito de la producción y programación, sino también en animaciones y modelación en 3D y diseño de niveles. Ya sabes, si tienes el interés no solamente de jugar, sino incluso de llevar a la realidad tus planes, esta es una gran opción. Si quieres más información puedes entrar a la página www.ubisoftcampus.com

Asimismo, Ubisoft prepara una nueva oleada de títulos para esta generación, y la próxima incluso está a punto de abrir las puertas de sus nuevas oficinas en Quebec, lo que pone en evidencia que pronto la compañía nos ofrecerá más y mejores títulos.

Busca tu mejor aliado del equipo Rainbow

Desde el primer momento que entramos en las oficinas de Ubisoft, notamos un ambiente bastante amigable y rápidamente fuimos conducidos a la sala de exhibición, donde tuvimos la oportunidad de conocer más información de **Rainbow Six Lockdown**, del que por cierto, ya te habíamos presentado un *review* en nuestra edición anterior; sin embargo, nos sorprendimos al probar una versión avanzada y en verdad notamos que se trata de un estilo de juego diferente, donde te involucras como el líder de una organización antiterrorista, con gráficos impresionantes y *gameplay* dinámico que te da la oportunidad de comandar un escuadrón fuertemente armado. Pero lo mejor de todo es que nos confirmaron que la versión de Nintendo GameCube sí contará con opción cooperativa, para que te unas a otro usuario y entre los dos decidan el destino de la aventura. Interesante, ¿no? Pero lo mejor de todo es que el juego ya está disponible y para nuestro gusto es el mejor de la serie **Rainbow Six.**



Arma tu estrategia antes de combatir.

Prince of Persia 3 (GCN)

El clímax de las arenas del tiempo

Ni la trilogía de **Nosotros los Pobres** o **Matrix** nos ha tenido tan a la expectativa. Ha llegado la hora del juicio final y las acciones que hemos tomado desde el primer título tendrán consecuencias en este cierre histórico. Después de **Warrior Within**, el **Príncipe** regresa a Babilonia con su amada Kaileena, pero se lleva una terrible sorpresa porque su hogar fue destruido por la guerra y ahora el reino está en su contra. A pesar de sus esfuerzos, él es capturado y **Kaileena** decide sacrificarse para derramar las arenas como único recurso para salvarlo.

En lo personal, a nosotros nos gustaron las primeras dos entregas, pero en esta última, con la mitad siniestra del Príncipe, se desarrolla una aventura con proporciones de acción superiores. La idea de que las arenas del tiempo consuman el brazo del héroe y la tensión o sentido de persecución activen su parte sombría —dándole nuevos y más temerarios ataques-, nos permite vivir un verdadero sentimiento que te involucra con cada personaje. Además, los nuevos combos te ayudan a eliminar al enemigo de una sola vez; pero, ojo, debes hacerlo con tiempo exacto, o de lo contrario sentirás la furia de las bestias del reino. Y por si fuera poco, regresan personajes clave como El **Anciano**, **Farah** y por supuesto la bella **Kaileena**, quien tendrá un rol muy importante en el juego.

Completa la historia de Persia en ambas plataformas.

Battles of Prince of Persia (NDS)

Experimenta lo ocurrido entre Sands of Time y Warrior Within

Al principio pensamos que sería una aventura ordinaria e incluso una adaptación de **Warrior Within**, pero lo que no nos imaginábamos era el cambio tan específico a un juego de acción táctica basado en cartas (extraídas de los tres juegos). Algo que nos comentaron los integrantes del equipo de desarrollo es que se pensó en explicar qué había pasado en los siete años ocurridos entre **SoT** y **WW**, ahondando en cómo surgieron la magia y los cambios del Príncipe. Además, se quería aprovechar las cualidades de la doble pantalla; por ejemplo, en la superior observas los combates, mapas o estadísticas, mientras que en la táctil controlas los movimientos y demás acciones. Aquí no verás un duelo como **Yu Gi Oh!**, sino algo más apegado al juego de cartas **Magic**.

El gameplay es práctico y se basa en la elección de las tarjetas adecuadas para encarar la batalla que ha surgido entre la India y Persia. Las reglas fueron establecidas específicamente para este título, y como dato curioso, los desarrolladores primero planearon todo en papel, y cuando vieron que era lo que querían, iniciaron el proceso de su creación. ¿Quieres conocer más de este título? ¡Checa la entrevista que te hemos preparado!

King Kong (GCN)

Kong... todo un gigante en el mundo del videojuego

Desde el E3 nos quedamos boquiabiertos por el videojuego de **King Kong**; pero no fue sino hasta el *Press* Tour de Ubisoft cuando tomamos el control y nos dimos a la tarea de recorrer las dos escenas disponibles del demo —una con **Jack** y la otra con **Kong**-. No es por nada, pero el gorila regresa en grande, tanto en la película como en su versión interactiva. Este título estuvo encargado a Michael Ancel, el hombre detrás del universo de **Rayman** y quien ha brillado por su excelente trabajo en Beyond **Good & Evil**. Algo que notamos inmediatamente es que la imagen en pantalla carece de barra de energía y demás elementos; ¿por qué? Muy fácil: se planeó de tal forma que nada te distrajera y pareciera como si en verdad estuvieses allí; incluso hay ciertos efectos visuales que generan el ambiente de tensión vivida al ser perseguido por criaturas enormes.

Jack, por su lado, debe huir de los peligros de la isla y tratar de rescatar a **Ann**, mientras que el rey Kong pondrá sus puños en alto contra cualquier alimaña que trate de robarle el afecto de la damisela en peligro. Obviamente la historia está basada en la película que se estrenará este diciembre, y que a su vez retoma las bases de la original de 1933, donde también apreciábamos a los dinosaurios coexistiendo en el mismo plano con el gorila gigante en *Skull Island*.

Las versiones portátiles utilizan el mismo concepto, pero con sus reservas gráficas; en este caso tuvimos la oportunidad de probar la de Game Boy Advance, que por cierto tiene muchas similitudes con el entorno visual de **TLOZ: Oracle of Ages**; por ejemplo, el diseño de mapas y cavernas. Aquí podemos manejar hasta 3 humanos simultáneamente —cada uno con habilidades especiales y que debes combinarlos para completar los objetivos- o al mismo **Kong**, quien después de recibir una dosis de daño, brillará en tonos rojos, aumentando su poder y furia. **Jack** y su grupo cuentan con barra de energía independiente, así que si alguno de ellos es eliminado, el juego habrá concluido. Por desgracia no pudimos ver la versión para Nintendo DS, pero según nos cuenta Geneviève Lord (productora), será totalmente diferente a la de Advance —en cuanto a gráficos- y aprovechará notablemente las capacidades del sistema.

Para cerrar con broche de oro, nuestro gran amigo Étienne-Charles Nobert (encargado de negocios para Latinoamérica) nos mostró los títulos que se desarrollan fuera de Montreal; uno de ellos es **Lunar Dragon Song** (NDS), que viene a revivir la saga iniciada en el Sega CD; también vimos **Trollz Hair Affair**, un simpático juego para los pequeñines y que está basado en la actual serie animada. Ambos títulos estarán listos para fines de año y en las próximas ediciones de Club Nintendo te daremos los pormenores para que elijas tu favorito.

Prince of Persia
Jean-Christophe Guyot (Dir Creativo)

En la version previa (**Warrior Within**) escuchamos la voz de Monica Bellucci; ¿qué nuevas estrellas de cine doblarán en esta ocasion?
No, esta vez no la contratamos para hacer la voz de **Kaileena**, pero buscamos una buena voz para darle el valor óptimo al personaje, quien por cierto te llevará a conocer más de la historia, dándote detalles interesantes que te harán involucrarte más en el juego.

¿Por qué decidiste incluir un Príncipe del Mal en el juego?
Ha sido parte de la historia desde el principio, y ahora, con las arenas del tiempo dominando parte de su cuerpo, se hará presente una parte más oscura de su personalidad. Desde el principio de la trilogía de las arenas del tiempo, quisimos agregar un príncipe secundario, para explorar otros puntos de las arenas. En el primer título experimentamos la idea de las arenas, cómo trabajan y cómo puedes usarlas al retroceder o avanzar. En el segundo título vimos de dónde venían, supimos de la isla de las arenas y conocimos al **Dhaka** (el guardián del tiempo), y en la tercera parte veremos un nuevo sitio de las arenas, donde el príncipe será corrompido por éstas, al igual que la gente, y así él experimentará cómo las arenas lo transforman en alguien más egoísta y malvado, pudiendo realizar ataques y acrobacias complejas. También habrá monstruos más agresivos alrededor de los escenarios.

¿Qué otra gran diferencia hay entre los anteriores títulos y esta nueva versión?
Básicamente notarás escenarios abiertos; no como antes, que se concentraban en sitios cerrados, como interiores de castillos o mazmorras. También habrá peleas en vehículos como carretas, y en sí algo que nos causó mucha emoción es la pelea simbólica entre el príncipe normal, quien es una gran persona, heroica y buena, y su otra mitad, que será totalmente opuesta y tratará de combatir contra las arenas para que no dominen su cuerpo por completo.

¿Será ésta la última parte de la serie **PoP**, o él regresará en la próxima generación?
Se concibió como una trilogía y, efectivamente, **Prince of Persia 3** será la parte que defina el destino de las arenas del tiempo. Probablemente habrá otros títulos de **Prince of Persia**, pero enfocados a una aventura independiente. Es importante para nosotros terminar algo, porque tenemos una buena historia, y si tratas de alargarla, podrá continuar por mucho; pero se perderá el concepto inicial, así que preferimos cerrar a tres ediciones para que el jugador quede satisfecho desde el comienzo y hasta el último capítulo.

¿Qué parte de la trilogía es tu favorita?
No podría decirlo tan fácil, porque la trilogía te involucra completamente y todo su desarrollo es bastante importante; pero en definitiva, lo que más agrada es el final del tercer capítulo.

Para nuestros lectores es importante la variedad de lenguajes, en especial el español. ¿Este cierre de trilogía estará traducida a otros idiomas, o sólo será en inglés?
Sí, afortunadamente nosotros siempre procuramos dar más opciones de lenguaje a los jugadores y en esta ocasión no sólo pusimos tres, sino cinco, incluyendo obviamente el español, pero sólo en voces, ya que en cuanto a subtítulos, no aparecen en el juego.

¿Qué hace diferente a la versión de GameCube de las otras?
Prácticamente es lo mismo, aunque el GameCube tiene mejor definición de texturas y más modelos interactivos.

¿Has pensado en hacer una película de **Prince of Persia**?
Creo que Jordan Mechner está trabajando en una película; él es creador de los primeros juegos de **Prince of Persia** y ya se tiene un script de la película y ahora están viendo qué ocurre con ese proyecto. Pero por ahora no hay mucha información.

Prince of Perisa DS Stephan Brochu
(Game Designer)

¿Por qué eligieron cambiar el estilo clásico de aventura a uno más apegado al *trading card game*?
Nosotros preferimos llamarle "*Tactical Card Game*" y una de las mayores razones es que vimos los bellos panoramas de **Prince o Persia** –especialmente del 3- y las estilizadas batallas, por lo que pensamos en hacer algo que estuviera en un estilo de juego similar y al mismo tiempo quisimos cambiar un poco los ángulos y reacomodar la cámara para mostrar más del extenso universo de **PoP**. En cuanto planeamos la versión de DS, nos pusimos como objetivo aprovechar todas las cualidades del sistema y el juego de cartas nos brindó una gran oportunidad para aprovechar ambas pantallas y la conexión inalámbrica. Algo que mencionó el productor es que debía ser un juego social, ya que pensamos que el DS, al ser portátil, podrás jugarlo en cualquier parte: en el autobús, en la escuela, e incluso puedes cambiar tarjetas con otros usuarios.

¿Qué haces exactamente con la pantalla táctil?
Quisimos hacer un juego que le sacara gran provecho a la pantalla táctil, y por ello todos los movimientos los puedes hacer con el *Stylus* (mover tropas, alinearlas, etc.). Hay pocas cosas que no puedes hacer en dicha pantalla, como girar el mapa o cambiar entre ciertas pantallas de información. Para dar una mejor idea, usamos la pantalla táctil como un mouse de PC; así puedes arrastrar y colocar objetos fácilmente.

¿Existe la posibilidad de enfrentarte a otros peleadores a través de Internet?
No, hasta el momento sólo hemos concebido el juego de forma local (usando la conexión WI-FI). Sabemos que un modo de combate por Internet sería lo más espectacular y nos encantaría, pero por el momento no es posible. Espero que para la próxima versión sí se incluya.

¿Podremos jugar con una sola tarjeta de **PoP**, o cada participante debe tener su propia versión para entrar en el combate?
Dos personas pueden jugar con un solo Nintendo DS, al modo antiguo por turnos, donde organizas tu fase de ataque y posteriormente cedes la consola a un amigo para que él haga sus movimientos. Pero también, si cada uno tiene su DS y su tarjeta, pueden participar en una batalla más personalizada, con sus propias cartas y retando al oponente a crear un mejor deck que sea lo suficientemente competente.

¿**Prince of Persia DS** tendrá subtítulos en español?
Sí, claro, es uno de los detalles que siempre incluimos en los juegos de Ubisoft y que obviamente no podían quedar fuera de este juego, donde la historia es parte fundamental.

¿Qué nos puedes decir del *gameplay*?
La forma de jugarse es muy intuitiva: te lleva a través de batallas estratégicas y el objetivo es vencer el deck del rival. Hay un estimado de 200 tarjetas, las cuales se dividen en comunes, no comunes y raras –como en **Magic the Gathering**-. La idea principal es que hagas tu propio *deck* para que se vuelva una verdadera batalla; así tu oponente no sabrá qué tan fuerte es tu ejército o no conocerá el campo de batalla y le podrás dar unas cuantas sorpresas, haciendo el juego realmente interesante.

King Kong
Katherine Roy (Productora)

¿Qué tan cerca estuvo trabajando Peter Jackson contigo en este proyecto?
Desde el principio, Peter Jackson estuvo envuelto en dar sus ideas y visiones de la película, sugiriendo cómo debía ser un juego basado en su obra y logrando mantener la misma emoción en ambos conceptos. Él quiso que fuera posible jugar con dos personajes: **Jack** y **Kong**. Nos dio acceso a todo el material creativo usado en la película para que nuestro equipo se inspirara con detalles más directos. De hecho, el mismo Peter probó algunas veces esta versión del juego y le encantó.

¿Cuál fue la parte más difícil de traer a King Kong a los videojuegos?
La dualidad entre **Kong** y **Jack** fue lo más complicado porque queríamos que el jugador se sintiera bien al controlar a ambos; pero a la vez, son dos conceptos diferentes por crear, así que nos dio más trabajo, ya que la escala de los personajes es distinta. Incluso tuvimos que crear los mapas en dos diferentes escalas, y, debo decirlo, esta dualidad era realmente importante para Peter Jackson y creo que también lo es para el estilo de juego por darle la variedad de personajes; por ejemplo, cuando eres **Jack**, te defiendes con tus armas y huyes de los inmensos peligros, pero como **Kong** te enfrentas a tus temores y los devastas.

¿Qué tan grande es la *Skull Island*? ¿Podemos explorarla libremente o necesitaremos seguir un camino específico?
Hay diferentes mapas; no es un ambiente abierto, pero sigues un camino bastante amplio y existen más de 30 niveles de juego, algunos en Nueva York y otros en la isla; son muy variados como playas, campamentos, cuevas, valles y junglas. En ambos casos puedes caminar por amplios senderos, pero incluso en el mapa de la ciudad serás guiado, sin poder recorrer cada esquina de la Gran Manzana.

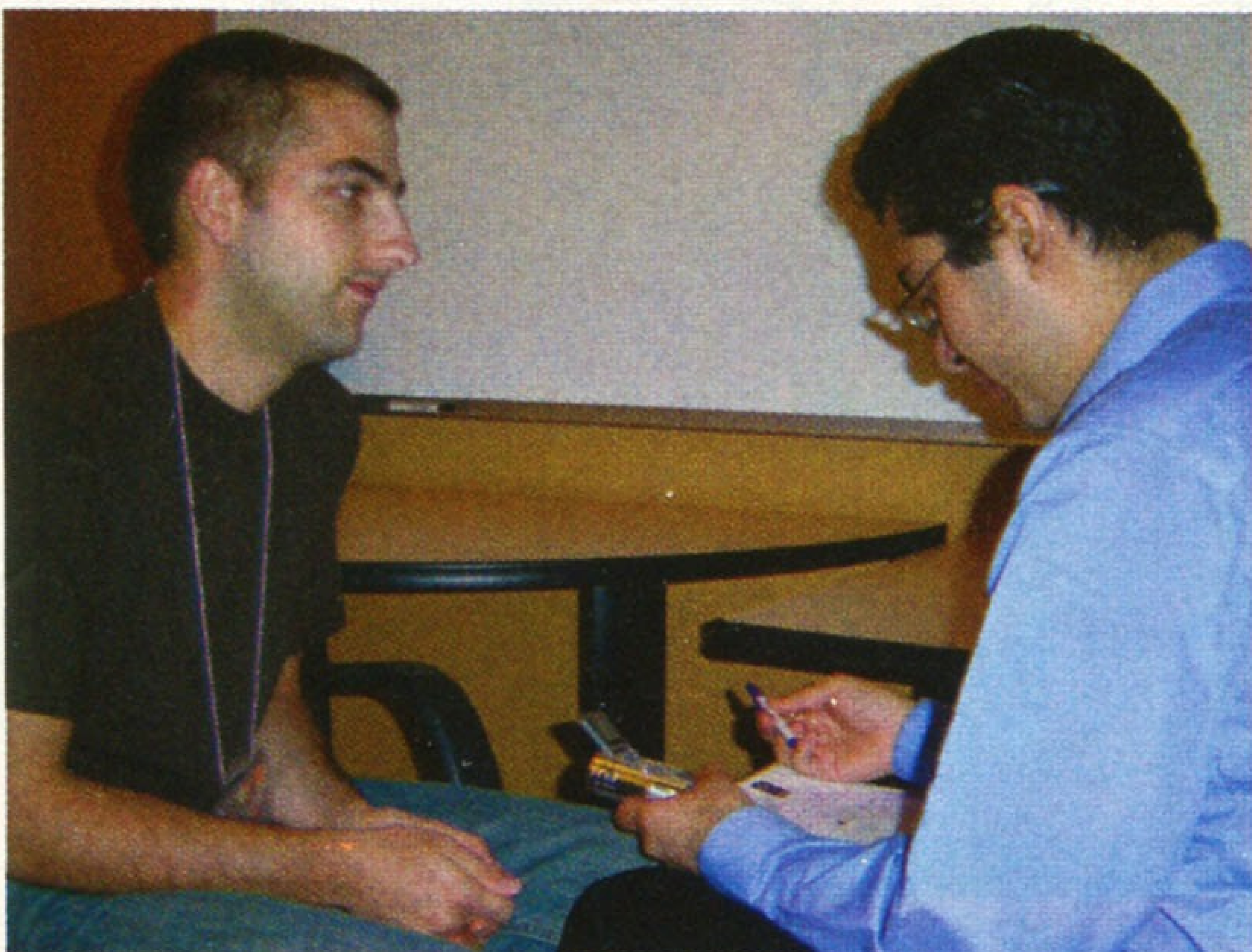
¿Se incluirán algunos niveles extra o mantendrá la misma línea que la película?
Cuando cumplas ciertos objetivos de la aventura, tendrás acceso a múltiples tipos de bonos, como material adicional –no visto en la cinta-, además de criaturas específicamente diseñadas por el equipo de Jackson y aprobadas por él para incluirse en el juego. Así que puedes adentrarte más en la isla y experimentar situaciones diferentes.

> La tensión será fundamental en la historia.

¿El juego profundizará más en la historia y nos dará más información de los personajes y eventos, como en su tiempo lo hizo Enter The Matrix?
Puedes experimentar detalles más profundos; por ejemplo, en la película **Jack** actúa dos horas y en el juego más de 10, así que descubrirás más detalles en el ambiente y vivirás la experiencia de más batallas con los dinosaurios; además de sentir la tensión de ser perseguido por diferentes animales de éstos de forma más personal que en el filme.

El audio será parte clave para el sentimiento de persecución-tensión. ¿La música es original, o retomaron las pistas de la película?
El *soundtrack* fue creado específicamente para el juego por Chance Thomas, quien también ha trabajado como compositor en la música de los juegos de **The Lord of the Rings** y muchos otros más. Pero las voces son las mismas de los actores de la película, así que reconocerás a actores famosos como Jack Black.

¿Existirá un modo multijugador?
No, por el momento no lo hemos contemplado. Es un título que se desarrolla básicamente en el modo de historia de la película y nos hemos preocupado bastante para lograr que ese aspecto luzca grandioso, más que por incluir uno multijugador.





En la visita que Crow realizó a Ubisoft, entrevistó a los programadores, además de ver toda el área de trabajo:



#1 en México

esmas móvil®



¡MOVILIZA TU CELULAR!

Sonidos Reales del Inframundo

CLAVE	CLAVE
HALLOWEN	CRISTALROTO
RISAMACABRA	COYOTE
GRITO	CHIRRIDO
GRITO1	LOBOS
GRITO MUJER	MISTERIO
LATIGO	BUHO

CLAVE	CLAVE	CLAVE	CLAVE	CLAVE
PORRISTAS	GORILA	PEDORRETA	MEROLICO	ALETEO
PATO	SUPERERUCTO	ELECTRICIDAD	GALAN	HELICOPTERO
TIMBREBICI	ERUCTO1	BOINK	OYEMIAMOR	POLLOS
CABALLO	METRALLETA	BURBUJAS	FUTBOL	VACA
MOTO	SIRENA	CAMPANA1	TARZAN2	TARZAN
BESO	SUPERPEDO	BEBE	GALLO	RISAYODA

envía **CN REAL** +"clave" al **31111** Ejemplo: **CN REAL VACA**

Modelos Compatibles: Nokia: 3200, 3300, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD Motorola: C385, E380, V300,V525, V600, v80 Samsung: SCH:C100G,D410, E100,E300,E310, E400, E600, E700, E710, E715, E800, E820, P100, P400, P510, S100, S200, S300, S300M, S500, T100, T400, T410, T500, V200, X100, X400, X450, X600, Z100, Z105 Sony Ericsson: F500i, P900, T230, T630, Z1010, Z600 Siemens: S55, SL55 Sagem: X6 Panasonic: GD87, X60

PRECIO POR TONO: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

juegos



Air Force

clave **AIR**

Modelos compatibles:
Nokia: 3100, 3300, 3510i, 6200, 6220, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 6650, 3660, 6600, 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, M55, Mc60, C60
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, T630, Z600

Solitario

clave **SOLITARIO**

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3585i, 3586, 3586i, 3587, 3587i, 3595, 6012, 6015, 6015i, 8910i, 3100, 3125, 3200, 3205, 3300, 5100, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6585, 6610, 6610i, 6650, 6651, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3220, 5140, 6020, 6230, 7260, 7270, 3620, 3660, 7650, N-Gage QD, N-Gage, 3600, 3650, 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610
Motorola: C450, C380, C381, C384, C385, C386, C650, V180, V185, V220, V80, V300, V400, V500, V525, V600, C698p, E398, V3, V303p, V400p, V535, V545, V550, V551, V555, V600i, V620, V975, V980, C975, C980, A845, E375,
SonyEricsson: T610, T816, T620, T630, Z600, K500, K508, K506, K300, J300, F500i, Z1010, K700, K700i, K700c, K750, K600
Alcatel: OT 735i, OT 756, OT 556, OT 556T, OT 557, OT 557a, OT 565
Siemens: CX65, M65, S65, CXT65, C65, M55, C65, MC60



Mobile Grand prix

clave **FUNO**

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 6600, 7600, 3660, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700



Airforce 2 the Guardian

clave **AIR2**

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3560, 3595, 3520, 3560, 8910i, 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 3220, 5140, 7260, 3650, 3660, 6600, 7650, N-Gage
Motorola: T720, T720i, T722, V80, V300, V400, V500, V525, V600, E390, E398
Sharp: GX10, GX10i, GX20: SGH-D100, SGH-E100, SGH-E700, SGH-P400, SGH-S100, SGH-X400, SGH-E800, SGH-C100, SGH-X600, SGH-X600, SGH-X100

tonos

Hay más de 1,000 tonos en esmasmovil.com

	CLAVE
Los Locos Adams	ADAMS (El más pedido)
Hechizada	HECHIZADA
Psicosis	PSICOSIS (No te puede faltar)

lo más in

	CLAVE
No / Shakira (No.1)	NO
Eres divina / Patrulla 81	DIVINA
Gasolina / Daddy Yankee	GAS
Lo busqué / Ana Bárbara	LOBUSQUE
Yo quisiera / Reik	REIK
Ahora quién / Marc Anthony	AHORAQUIEN
Muriendo lento / Moderato	LENTO
Don't phunk with my heart / Black Eyed Peas	PHUNK
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
Toxic / Britney Spears	TOXIC
California dreamin / Royal Gigolos	DREAMIN
La camisa negra / Juanes	CAMISA
Durmiendo con la luna / Elefante	LALUNA
Que vida la mía / Reik	QUEVIDA
Amor prohibido / Selena	PROHIBIDO
La manzanita / Tigres del Norte	MANZANITA
Star Wars / BSO	WARS
Yeah / Usher	YEAH
Amor del bueno / Reyli Barba	DELBUENO
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Ojalá que te mueras / Pesado	TEMUERAS
Por besarte / Lu	BESARTE
Me pregunto / Belanova	MEPREGUNTO
Get up and go / Hanson	GETUP
Dakota / Stereophonics	DAKOTA
Precisamente ahora / David de Maria	HORA

cine y tv

	CLAVE
Orange County (No.1)	OC
Los Mupets	MUPETS
Iremos juntos	IREMOS
Rayo rebelde	RAYO
Amor de verano	VERANO
La Pantera Rosa	PANTERAROSA
Titanic	TITANIC
Misión imposible	MISION
Smallville	SMALLVILLE
Mi bella genio	GENIO

Encuentra más tonos en esmasmovil.com

INSTRUCCIONES PARA BAJAR TONOS POR TIPO DE CELULAR:

MONOFÓNICO DIGITAL
ENVÍA CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI ADAMS NOKIA

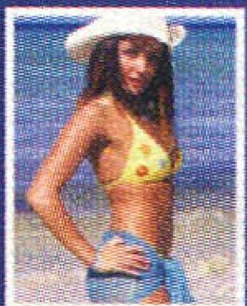
MONOFÓNICO GSM
ENVÍA CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO ADAMS NOKIA

POLIFONICO
ENVÍA CN POLI + "la clave de la canción" al 31111
Ej: CN POLI ADAMS
TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO

PRECIO POR TONO: $13 + IVA CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

las más sexy

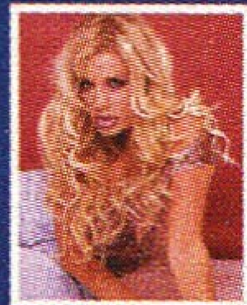

TETANIC17

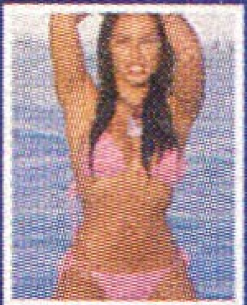

ROB12


MIA11


TETANIC7


RUBI

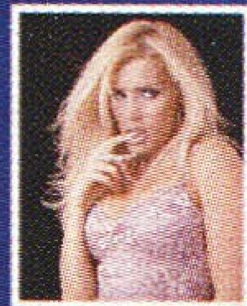

LORENA13


RUBI12

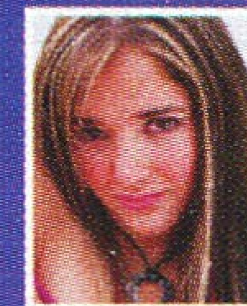

TETANIC31

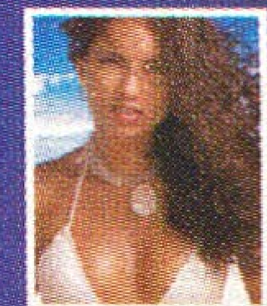

NINEL7

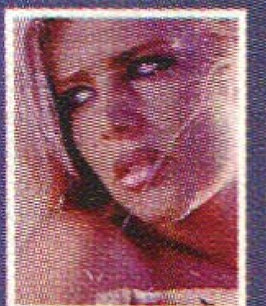

TETANIC19


LORENA4


LORENA4


CONNY1


RUBI9


LORENA5

El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo al modelo de celular

COMO BAJAR IMAGENES: envía **CN FOTO** +"clave" al **31111** Ejemplo: **CN FOTO RUBI**

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Test Naco

Ahora resulta que todos son gente bien.... averigua si eres o no un naco de verdad, ¡el Pirrurris te dirá que tan naco eres!

envía **CN NACO** al **61111**



PRECIO POR MENSAJE: $ 5 + IVA

diversión



HECHIZOS
Conoce todos los trucos y hechizos para atrapar al hombre o mujer que te gusta, y si ya l@ tienes, utiliza estos trucos para que no se te escape.
envía **CN HECHIZO** al **21111**



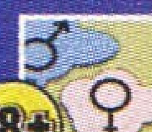
PIROPOS
envía **CN PIROPO** al **21111**



CHISTES
envía **CN CHISTE** al **21111**



JENNY SEXO (18+)
envía **CN PAREJA** al **21111**



GUERRA DE SEXOS (18+)
envía **CN GUERRA** al **21111**



CHISTES DEL PIRRURRIS (18+)
envía **CN RISA** al **21111**



ALBURES DE JUAN CAMANEY (18+)
envía **CN CAMANEY** al **21111**



BROMAS
envía **CN BROMA** al **21111**



SEXUALIDAD (18+)
envía **CN SQX** al **21111**

¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS!
PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.

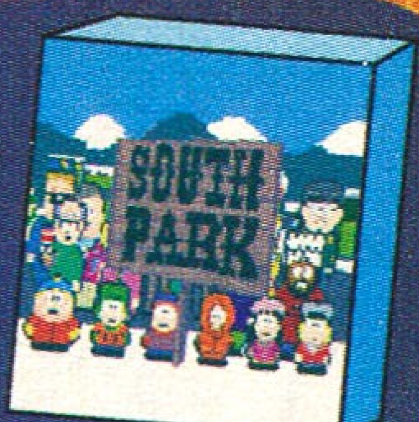
JUEGOS TERRORIFICOS PARA HALLOWEEN



Mineshooter

clave **MINE**

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 3300, 6220, 3200, 6230, 6650, 6810, 6820, 7200, 7250i, 7600, 3650, 7650, NGage, 3660, 6600
Motorola: V300, V525, V600
Siemens: SL55, S55, M55, M60
SonyEricsson: T610



South Park

clave **SOUTH**

Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 3650, 3660, 6260, 6600, 6630, 6670, 7610, 7650, ngage, ngage QD
Sharp: GX10, GX10i, GX15
Motorola: A835, E398, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, V300, E550
SonyEriccson: T610, T618, T630, Z600
Samsung: SGH-E300, SGH-E710, SGH-E715, SGH-X450
Sagem: MYX5-2, MYV-65, MYX-7, MY-V75X600



Supreme Soccer

clave **FUTBOL3**

Modelos compatibles:
Nokia: 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, 3600, 7600, 3660, N-Gage
Motorola: V500
Sharp: GX10, GX10i
Sony Ericsson: T610



Sudoku

clave **SUDOKU**

Modelos compatibles:
Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3300,.5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 3220, 5140, 6020, 6230, 7260, 3600, 3610, 3620, 3650, 3660, 7650, ngage, 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610
Motorola: V80, V300, V400, V500, V505, V525, V547, V550, V600, V620, V635, V980, V3, E390, E398, C390, C980, MPx, A630, A835, c975, V975, V980
Sharp: Gx10, Gx10i, Gx15, Gx20, Gx22, Gx25, GZ200, 802, 902 SH, tm 150, Gx30
SonyEricsson: T610, T618, T630, T616, T637, Z500, Z600, P800, P900, F500i, k500i, K700i, Z1010, V800, s700i
Sagem: MyC5-2, myV-55, myV-65, my-v75, myx5-2, myx-7
Samsung: SGH-d100, SGH-d108, SGH-s100, SGH-s105, SGH-x400, SGH-x426, SGH-x427, SGH-x640, SGH-E100, SGH-E108, SGH-e330, SGH-e630, SGH-x460, SGH-E700, SGH-E708, SGH-E800, SGH-E820, SGH-d410, SGH-d415, SGH-d418, SGH-e610, SGH-e618,

envía CN JUEGO + "clave" al 31111 Ejemplo: CN JUEGO SUDOKU al 31111

PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

REBELDE



El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo al modelo de celular

envía CN FOTO +"clave" al 31111 Ejemplo: CN FOTO ROB9

PRECIO POR IMAGEN: $13 + IVA. SOLO CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.

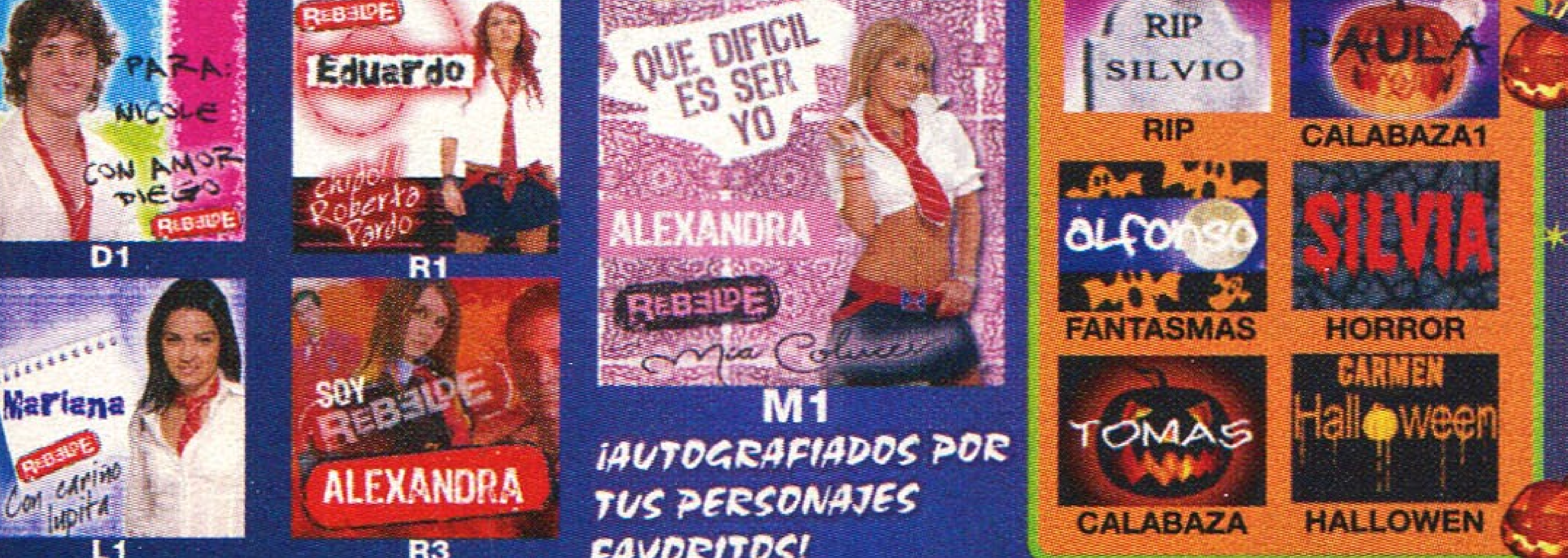
Recibe en tu celular las
NOTICIAS OFICIALES
de la NUEVA TEMPORADA
de REBELDE

envía CN REBELDE al 21111

¡RECIBE HASTA CUATRO MENSAJES DIARIOS!
PRECIO POR SUSCRIPCION MENSUAL: $43.47+ IVA. SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO.

logonombres NUEVO

LOGONOMBRES DE MIEDO



envía CN LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" al 31111 Ejemplo: CN LOGOCOLOR ALEXANDRA M1

PRECIO POR LOGOCOLOR: $13 + IVA SOLO PARA CELULARES CON WAP CONFIGURADO



Dr. Frankestein Adventures

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 3530, 3560, 3595, 3520, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i 7600, 3220, 5140, 6020, 6230, 7260, 3600, 3610, 3620, 3650, 3660, 7650, ngage 3230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 7610
Motorola: c650, V80, V300, V400, V500, V505, V525, V547, V550, V600, V620, V635, V980, E390, E398, C390, C980, MPx, A630, A835, c975, V975, V980, E1000
Sharp: Gx10, Gx10i, Gx15, Gx20, Gx22, Gx25, GZ200, 802, 902 SH, tm 150, Gx30
SonyEricsson: F500i, k500i, K700i, Z1010, V800, s700i, k300
Sagem: myV-55, myV-65, my-v75, myx5-2, myx-7 **Samsung:** SGH-E100, SGH-E108, SGH-e330, SGH-e630, SGH-x460, SGH-E700, SGH-E708, SGH-E800, SGH-E820, SGH-p400, SGH-e105, SGH-e710, SGH-e715, SGH-p510, SGH-x427m, SGH-x430, SGH-x450, SGH-x458, SGH-e310, SGH-e510, SGH-e520, SGH-e810, SGH-e315, SGH-e316, SGH-e317, SGH-e300 **Siemens:** Sl55, Mc60, S55, m55, cx65, m65, s65, c65, cf62, sl65 **Alcatel:** ot556, OT756, OT565

envía CN JUEGO FRANKIE al 31111

Eon the Dragon

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 7210, 6610, 6100, 5100, 6800, 7250, 7250i, 3650, 7650, N-Gage
Siemens: S55, SL55, ME55
Motorola: T720, T720i
Sony Ericsson: T610, P800, Z600
Sharp: GX10, GX10i, GX20
Samsung: P400, E400, C100, S300, E700



envía CN JUEGO DRAGON al 31111

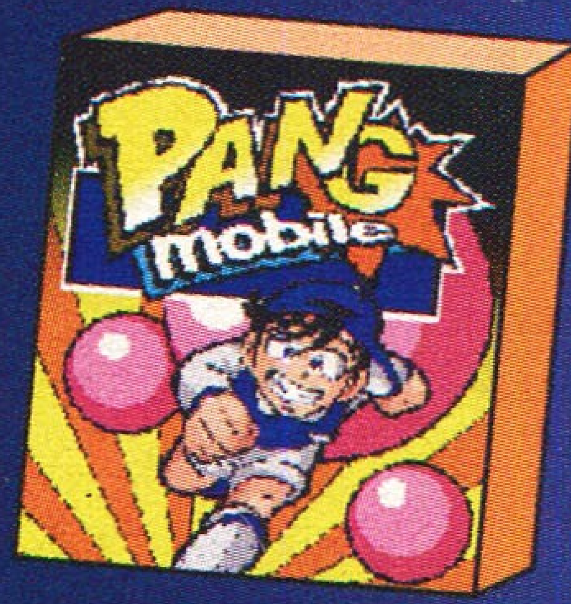


Terminator

Modelos compatibles:
Nokia: 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260
Motorola: A835, E398, Razr v3, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, V300, E550
Sharp: GX10, GX10i, GX15



envía CN JUEGO TERMINATOR al 31111



Pang

Modelos compatibles:
Nokia: 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 3650, 3660, 6260, 6600, 6630, 6670, 7610, 7650, ngage, ngageQD
Motorola: A835, E398, V400, V500, V525, V547, V550, V600, V620, V80, V980, V300, E550
Samsung: SGH-E100, SGH-E310, SGH-E330, SGH-E630, SGH-E700, SGH-E800, SGH-E810, SGH-E820, SGH-P400, SGH-P510, SGH-S100, SGH-X400, SGH-X460
SonyEricsson: K700, Z1010
Siemens: M65, S65, A60, C60, M55, MC60, ME55, S55, SL55
Sagem: MYX-7



envía CN JUEGO PANG al 31111

PRECIO POR JUEGO: $26 + IVA (en 2 mensajes de $13 + IVA cada uno).
SOLO PARA CELULARES GSM CON WAP CONFIGURADO. CONSULTA COMPATIBILIDADES EN ESMASMOVIL.COM

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com

18+ INDICA INFORMACIÓN PARA ADULTOS

Un servicio de esmas.com



En sus marcas, listos... ¡arranquen!

Estamos a un mes del título más esperado para este año; ¡sí, Nintendo ya entró de lleno al ámbito on-line!, y el juego portátil en abrir la pista será Mario Kart DS –y dos semanas después Animal Crossing-. Imagínate: un día como cualquier otro prendes tu DS en la comodidad de tu casa y, si tienes Internet inalámbrica, retas a otros tres jugadores del mundo, no importa si están en Japón, las Bermudas o en la Isla de la Fantasía. O si lo prefieres, puedes ir a uno de tantos lugares que te ofrecen wireless gratis, mientras disfrutas de una deliciosa taza de café en compañía de tus cuates.



MARIO KART® DS

La competencia ya no será local... ¡es tu oportunidad de enfrentarte al mundo!

Basta con una sola tarjeta de **Mario Kart DS** para que invites a otros siete rivales y se alisten para una salvaje carrera de forma inalámbrica, mediante el *Download Play*. Hay varios personajes disponibles como **Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Wario, Bowser** y **Toad**, quienes harán rugir sus motores a lo largo de 32 circuitos, la mitad basados en los títulos anteriores de la saga de **Mario Kart** (desde el SNES, hasta el GameCube), y otros circuitos totalmente nuevos.



Si pensabas que las versiones anteriores eran divertidas, espera a que compitas en el DS con tus cuates.

Algunas de las pistas "del recuerdo" que revivirás en Mario Kart DS son: Mario Circuit 1 (Super Mario Kart), Moo Moo Farm (Mario Kart 64), Peach Circuit (Mario Kart: Super Circuit) y Luigi Circuit (Mario Kart: Double Dash!!).

Como te hemos comentado, varios escenarios vuelven a aparecer, pero tendrán una que otra sorpresa.





Mientras en la pantalla superior ves toda la acción de la pista, en la inferior estará el mapa y lista de posiciones.

Pero si tus amigos ya no son un reto y les ganas hasta con una mano atada a la espalda, prueba tu suerte en el ranking mundial y enfréntate a los mejores jugadores (vía *WI-FI*), de los que seguramente aprenderás nuevos trucos para seguir siendo el campeón de tu colonia. A diferencia del modo local, en on-line sólo pueden participar cuatro pilotos simultáneamente... así es, nosotros también hubiéramos brincado de alegría con más concursantes, pero quizá sea posible en una futura secuela.

Un vistazo a la historia de Mario Kart

Super Mario Kart (SNES-1992)

Si, ya veo dibujada esa lágrima en tu rostro cuando leíste el título. ¡Y cómo no!, si se trata de un juego que marcó historia y del que se han querido fusilar el estilo de juego con personajes de **South Park**, **Shrek** e incluso de **El Pájaro Loco**, pero ninguno le ha hecho cosquillas. Su oportuna salida en el SNES (1992) llenó un hueco que hasta ese entonces tenían los juegos de carreras. Simplemente elige tu personaje (**Mario, Luigi, Toad, Donkey Kong Jr., Yoshi, Peach, Bowser** y **Koopa Troopa**) y prepárate para vivir una de las experiencias más inusuales, ya que no sólo debías pisar al fondo el acelerador, sino también cuidarte de tus rivales que tratarán de desbancarte al lanzarte una concha teledirigida, una banana o cualquier otro objeto que se encuentren a su paso. La música fue compuesta por Koji Kondo, Soyo Oka y Taro Bando.





Mario Kart 64 (N64-1997)

De por sí, **MK** se había convertido en leyenda; cuando llegó el Nintendo 64 todos nos quedamos boquiabiertos cuando vimos el primer video -¿a poco tú no?-, y no es para menos, pues era justo lo que todo fan de **Mario Kart** quería: ¡mejoras y nuevos personajes! Pues en febrero de 1997 por fin salió... los gráficos fueron claramente pulidos y en plena 3D (con desniveles, rampas y muchos atajos), y ahora cada pista requería de tres lapsos en lugar de cinco. También habían despedido a **Koopa Troopa** y a **DK Jr.** y agregado a los regordetes **Wario** y **Donkey Kong**. A nuestro criterio -y el de muchos- este es el mejor título de **Mario Kart**, que permitía más locura al obtener paquetes de tres *items* (bananas, conchas, hongos) para defenderte o atacar al pobre tipo que osara arrebatarte el primer lugar.





Aprevecha las cajitas sorpresas: siempre te darán algo para hacerle la vida de cuadritos a tus rivales.





¿Te acuerdas de Moo Moo Farm? Pues aquí está de regreso. ¡Ten cuidado con los topos, o perderás la carrera!

Los personajes conservan la cualidad de peso y agilidad; escoge al mejor para cada pista.





Arrancar con turbo es útil para ganar ventaja, pero si no lo logras, no te preocupes, no hay nada decidido.

Mario Kart DS correrá a 60 cuadros por segundo en el modo local e individual, y para que no pierdas ni un momento tu concentración, también se pretende mantener igual al jugar *on-line*.

¡No hay que llegar primero; hay que saber llegar!

Bien lo dijo José Alfredo y también aplica en **Mario Kart**... Aquí no se trata de ver quién es el mejor piloto o quién toma mejor las curvas. No te preocupes en qué lugar inicias; basta con que recorras parte de la pista para que tu suerte y una de esas cajitas mágicas de colores te den un premio que será la tortura de tus oponentes. ¿Vas en último lugar? ¡Relájate! Si te sale un rayo, úsalo para reducir el tamaño de los demás concursantes y céntralos en tu mira para que en el menor descuido los pises y queden como tortilla. Claro que también puedes aprovechar los simpáticos caparazones de tortuga que, por si fuera poco, son teledirigidos... o simplemente arroja unos cuantos hongos a tu tanque de gasolina, para que salgas disparado con tal fuerza que incluso Vin Diesel te pediría prestado tu *Kart*. Son varios *items* que harán de ésta, la carrera más feroz que hayas visto. De hecho regresan el hongo dorado, la "todopoderosa" estrella, las típicas e inesperadas bananas y el siempre molesto –para quien va en primer lugar- caparazón azul "con alitas"

Mario Kart: Super Circuit

(GBA-2001)

Con el reciente estreno del GBA, todo mundo dijo: ¿por qué no un **Mario Kart** portátil? Y para nuestra sorpresa no pasó mucho tiempo cuando Intelligent Systems (**Advance Wars**, **Paper Mario**) mostró **Mario Kart: Super Circuit**. Lo curioso es que se veía incluso mejor que la versión de SNES, y como detalle agregado se incluían detalles de las dos versiones previas. Por si extrañaste las monedas en el N64, aquí las tienes de regreso, y tal como antes, incrementan tu velocidad cuando las recoges. ¿Qué personajes se incluían? Los mismos pilotos del N64 competían en los tres diferentes modos de juego, del que destacaba el *Grand Prix*, que permitía competir a dos jugadores simultáneos usando un *cable link*.



Mario Kart: Double Dash!!

(GCN-2003)

Si entre cuatro jugadores se armaba una batalla campal, entre 16 (por medio de conexión *LAN*) se volvía un frenesí colectivo. Por primera vez, podías aliarte con un cuate, y mientras uno conducía, el otro se encargaba de administrar los *items*. Esta modalidad tuvo un efecto variable entre jugadores, pues a unos les gustaba y a otros nada más no les simpatizó. Para darle más emoción se incluyeron nuevos personajes, como **Baby Mario**, **Baby Luigi**, **Bowser Jr.**, **Daisy**, **Waluigi**, **Diddy Kong**, **Toadette**, **Birdo**, **King Boo**, **Petey Piranha** y **Koopa Paratroopa**. Lo curioso es que dependiendo de los personajes elegidos, es el tipo de *Kart* que te toca; tu selección también afecta el poder especial que obtienes en la pista.



Mario Kart: Arcade GP

(ARCADIA-200X)

Si **F-Zero** tuvo su versión de Arcadia, ¿por qué no hacer una de **MK**? Si recuerdas, desde el principio, la *trifuerza* (Nintendo, Sega, Namco) hizo una adaptación del GameCube para crear juegos de Arcadia; poco se ha aprovechado, pero Namco ahora le quitará el polvo y se encargará de diseñar una aventura de **Mario Kart** que combina los espectaculares gráficos del Cubo, con lo magnífico del *gameplay* del N64. En total son 11 personajes y 24 pistas disponibles; sin embargo, lo más novedoso es la adición de **Pac-Man**, **Ms. Pac-Man** y **Blinky**, así como la opción de tomarte una fotografía (con la cámara que tiene la Arcadia) y usarla como avatar. Saldrá en Japón y esperemos pronto en América.



Mario Kart "reloaded" ¡Prepárate para varios cambios interesantes!

En la pasada versión portátil nos divertimos mucho, pero honestamente no proponía nuevas opciones o elementos que enriquecieran las pistas. ¿Qué hay de nuevo en Mario Kart DS? Aquí es donde sonreímos y decimos: ¡un montón de *upgrades* que elevarán tu diversión! Por ejemplo, ¿recuerdas a **Grooper Blooper**, el calamar de **Mario Sunshine**? Pues esperamos que te haya caído bien, porque también lo verás en **MKDS** y te hará la vida de cuadritos cuando arroje su tinta sobre la pantalla superior... obviamente no podrás ver nada y tendrás que usar tus habilidades "ninja" para conducir, usando el mapa de la pantalla táctil. Y para que no te pelees en el momento de elegir el personaje (¿te imaginas una carrera de ocho **Marios**?), existe una opción que permite usar el mismo piloto, diferenciándose con tu pseudónimo. Al principio puede parecer confuso, pero basta con un par de carreritas para que agarres el ritmo y disfrutes de cada pista sin importar los personajes repetidos.

Las conchas verdes son geniales si tienes puntería, pero si no, mejor busca las rojas; ¡irán tras el objetivo!





¡Mira, **Mario**! Puedo ganarte hasta sin usar las manos.

Lo mejor de todo es que el servicio, hasta donde se ha dicho, no te costará ni un centavo y la forma de configurar tu cuenta será tan simple como untar mantequilla en un pan.

Hay rumores fuertes de que posiblemente se incluya una función para inflar los globos al soplar sobre el micrófono del Nintendo DS, pero aún no se ha dicho nada de forma oficial.

Los *Go-Karts* regresan a su forma original de un solo conductor, pero con un diseño nuevo y aerodinámico.





MK DS está próximo a su lanzamiento; no te quedes sin el tuyo y aprovecha para estrenar el Internet.

¿Te acuerdas del Battle Mode? Ese tan divertido de los globos. Para esos momentos donde querías descansar de las carreras, no había nada mejor que entrar con tus cuates a esta modalidad y con todo sigilo ponchar los tres globos del rival, usando los diferentes *items* del juego. Esta es una clásica opción y, por supuesto, no podía quedar fuera del Nintendo DS.


Toma el control
e3S
electronic game show

hazlo tuyo




GAME BOY micro
gameboy.com

PREVIO

Electroplankton

Nintendo

NINTENDO DS

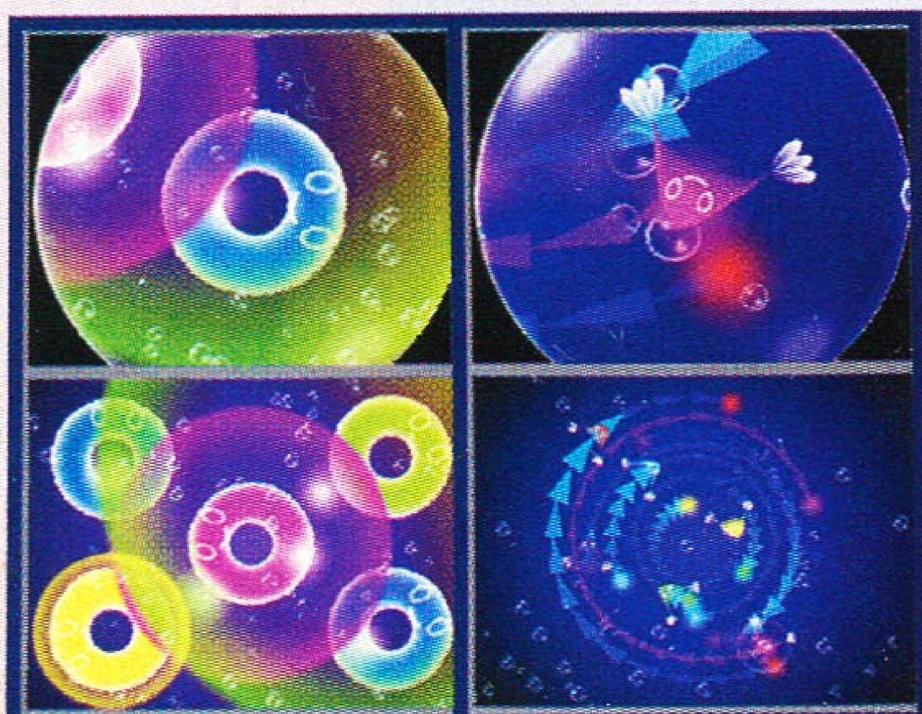
La armonía tiene un nombre, Nintendo

En estos tiempos en los que la mayoría de compañías intentan vendernos sus productos a base de gráficos con millones de polígonos y música en Dolby 5.1;,Nintendo sigue con su filosofía de crear juegos originales, que nos aporten experiencias nuevas, que sean accesibles para todo tipo de videojugador, y que logren alejar de nuestra mente la palabra tecnología y regresen a ella la palabra diversión. **Electroplankton** es una clara muestra de lo que quiere hacer la gran N para devolverle la magia a esta industria, que si aún sigue viva, en buena medida es gracias a ellos.

エレクトロプランクトン

¡Conviértete en DJ!

Es muy divertido completar los diversos escenarios que tiene el juego, pero la "esencia" del mismo va más allá, y se centra en la composición de canciones. Así es: gracias a la manera en la que puedes interactuar con todos los elementos que aparecen en pantalla, puedes crear cientos de sonidos y combinaciones distintos, donde puedes reflejar tu estado de ánimo, aunque también sirve de manera perfecta para relajarte un poco. Al principio, como todo, resulta un poco complicado entenderle al concepto, pero no pasará mucho tiempo después de que ya tengas tus primeras composiciones.

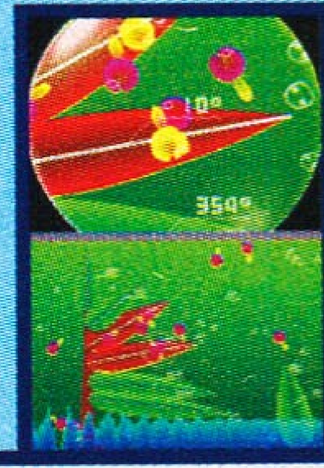


Todo un arte

El concepto del juego se basa en terminar diez minijuegos (al menos en la versión japonesa, al llegar a nuestro continente puede variar la cantidad), donde todo gira en torno a la música. Resulta difícil explicar la mecánica de juego, ya que es un título distinto a todo lo que has jugado hasta la fecha; pero para que logres terminar cada nivel, tienes que interactuar con el escenario, de manera que todo lo que toques con tu *Stylus* va a generar un sonido o en su defecto a alterar alguno de los del stage.

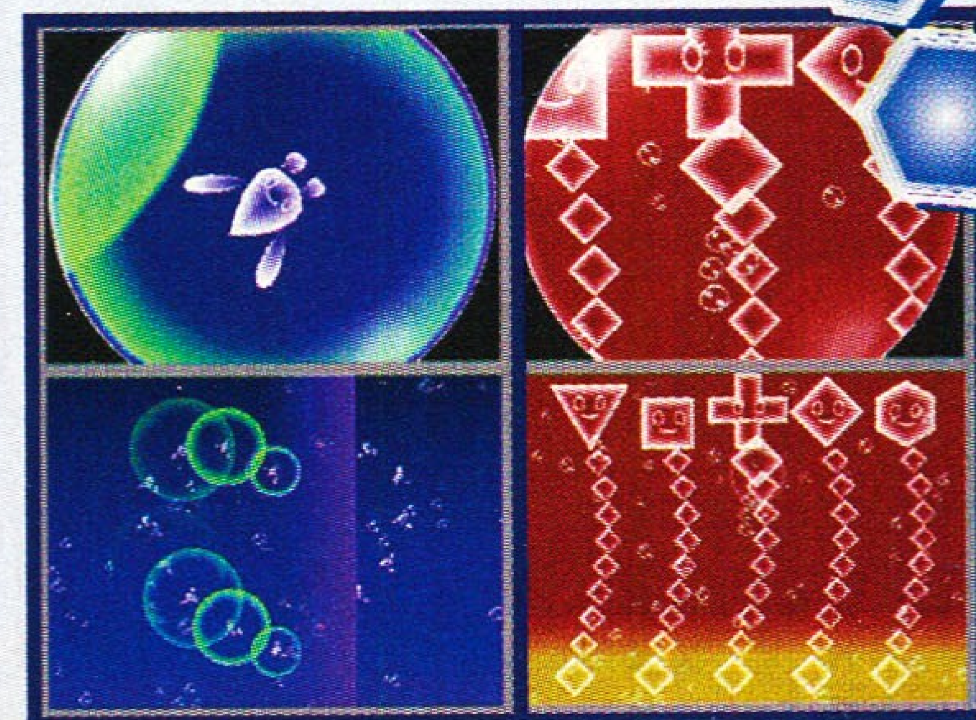
Para que te quede más claro, te vamos a poner como ejemplo uno de los minijuegos del título. Imagina un escenario donde sólo hay una planta que sobresale del agua, todo en un fondo verde. Ahora bien, en cierto momento aparecerá de un costado de la pantalla un **electroplankton** (que son como insectos pequeños), rebotando en las hojas de la planta; cada hoja tiene un sonido distinto, y tú, con el *Stylus*, puedes mover la inclinación de las hojas para que en cada rebote se creen sonidos diferentes. Dependiendo de tu habilidad y paciencia, podrás tener a varios electroplankton saltando a lo largo de la planta, creando todo un concierto. Te preguntarás cuál es el objetivo del minijuego. Pues bien, no es otro más que cambiar el color de las hojas.

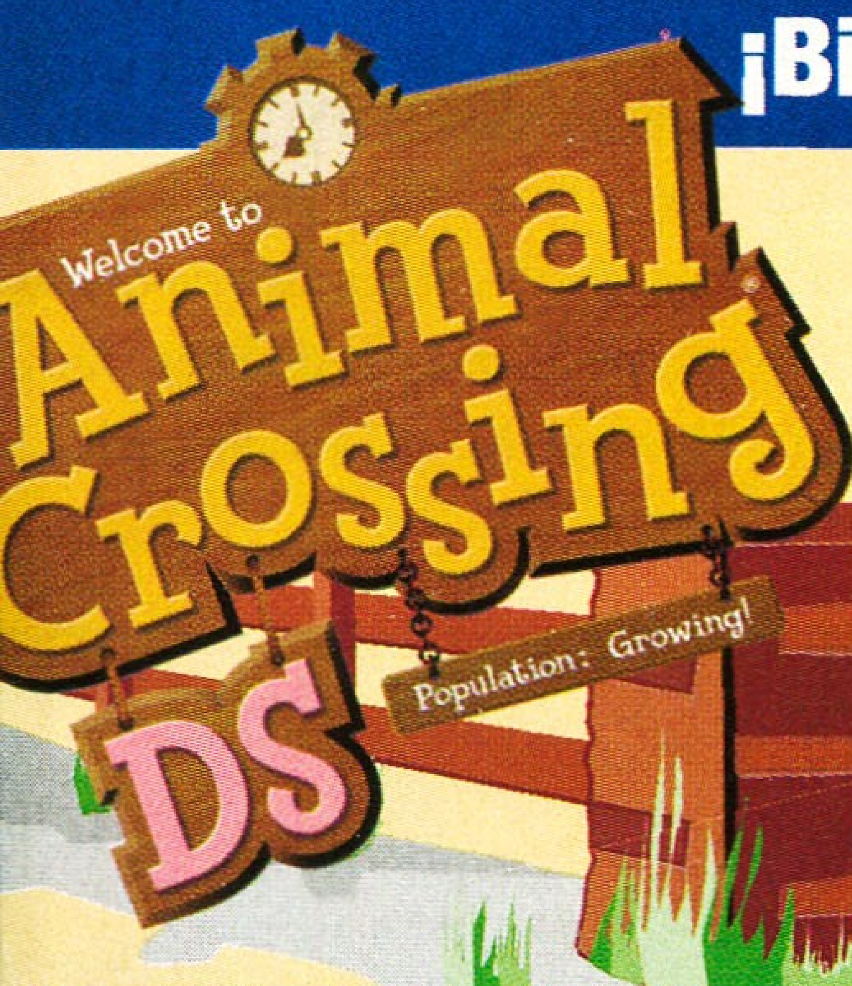




La última melodía

Todos estamos muy emocionados por la próxima salida de este título, y es que aporta justo lo que esta industria necesita: creatividad y sencillez. Ya todos estamos aburridos de los juegos donde debes hacer configuraciones antes de empezar tu aventura, o pasar horas recolectando objetos; **Electroplankton** es la más reciente apuesta de Nintendo a la innovación, y al igual que sucedió con **Nintendogs**, tiene su éxito ya asegurado.





¡Bienvenido a mi pueblo!

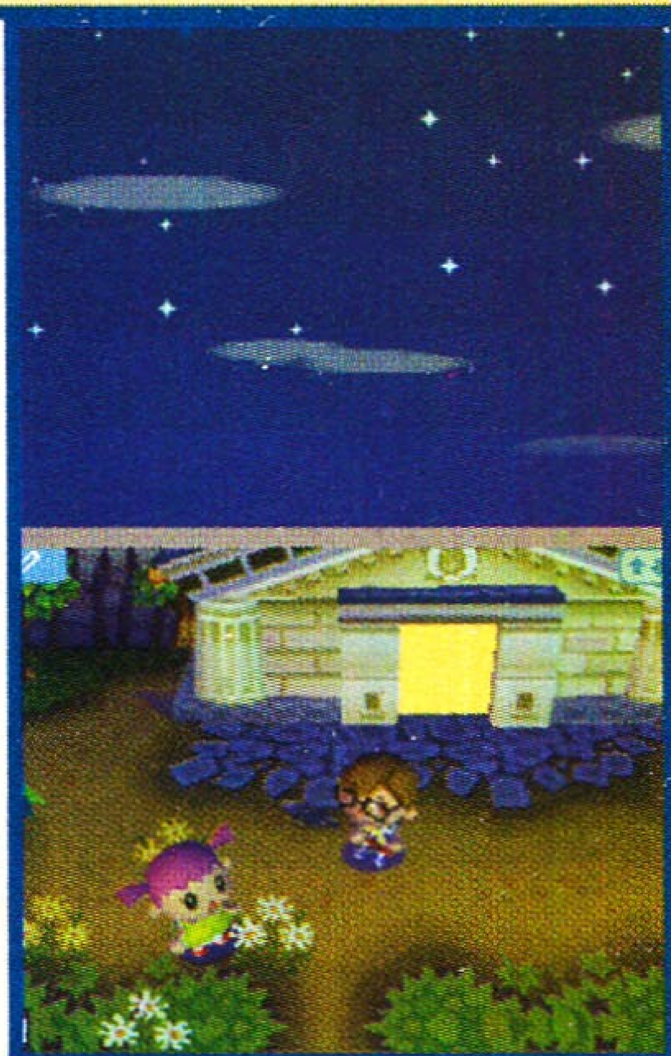


Durante la época del Nintendo 64, vio la luz en Japón uno de los juegos más populares de los últimos años. Nos referimos a **Animal Crossing**, que posteriormente tuviera una versión para Nintendo GameCube, la cual por cierto fue la única que llegó a América. En el título no aparecen armas, nadie ha sido secuestrado, y no hay ningún virus que convierta a las personas en zombis; ¿entonces por qué es tan popular? Fácil: es un título que representa a la vida de una manera divertida, pero que al mismo tiempo nos enseña el valor que tiene la responsabilidad, además de contar con esa magia tan especial que sólo Nintendo puede poner a sus juegos.



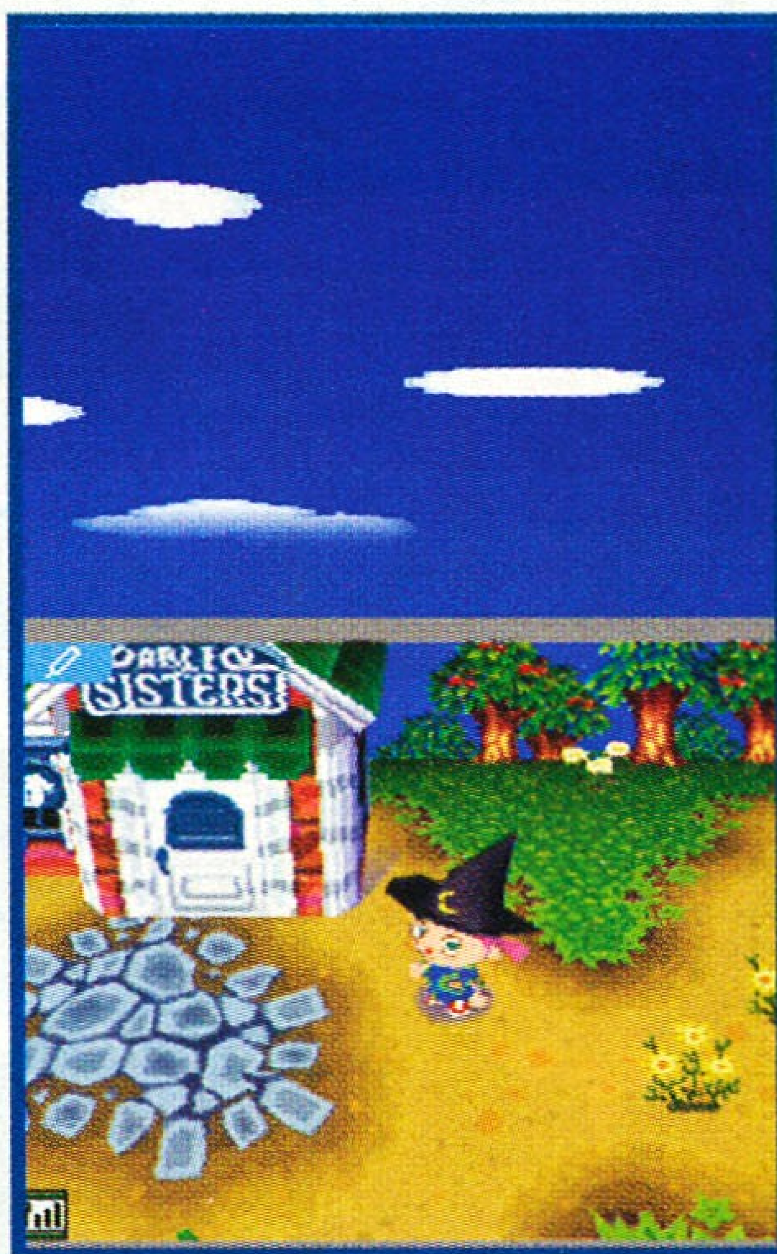
De vacaciones

Lo más divertido de la versión para GCN era que podías visitar los pueblos de tus amigos, al insertar su tarjeta de memoria en el segundo slot de tu cubo; lo único "malo" era que no podían estar dos personas a la vez en el pueblo, sino solamente el visitante o el dueño, pero nunca ambos. Ahora, esta situación ha cambiado para la versión de NDS, ya que se podrá jugar online, gracias a las capacidades wireless de la consola, permitiendo que hasta cuatro jugadores se encuentren ¡en un mismo poblado! Sí, sabemos que debes estar muy emocionado, pero seca tus lágrimas y continúa leyendo. Imagina dar un "tour" por tu localidad a tus visitantes, intercambiar objetos y frutas de manera más sencilla, y lo mejor de todo, poder participar en las competencias como la de pesca con personas reales; vaya que se generan nuevas posibilidades con este cambio, ¿verdad? Ya dependerá de ti el aprovecharlas y buscar nuevos retos.



Simplificando tareas

La dos pantallas del Nintendo DS han mejorado notablemente el gameplay del juego; no es el clásico título donde en la pantalla superior sólo veremos un mapa con algunas indicaciones; aquí sí se le da una función útil. Por mencionarte algunos ejemplos, tenemos que cuando platiques con los invitados a tu pueblo, en la pantalla táctil aparecerá un teclado, el cual obviamente debes usar con tu Stylus para elegir las letras, permitiéndote así una mejor y más rápida escritura. En la versión para GCN, podíamos pasar horas enteras tratando de diseñar un "modelito" para que nuestro personaje siempre estuviera a la moda; pues bien, ahora todo se simplifica, y ya no tendremos que estarle calculando a las medidas de los dibujos para que queden iguales, ya que gracias al Stylus será como si estuviéramos dibujando en un papel; así que ya no hay pretexto para que tu personaje parezca fotografía.



Actualiza tu agenda



Las fechas seguirán jugando un papel importante dentro del juego, y aunque no se han dado detalles acerca de nuevas festividades, no pueden faltar el día de la nieve o el de los fuegos artificiales. Algo que debes tomar en cuenta, es que al visitar algún pueblo, todo se va a regir bajo su tiempo, es decir, como si entraras a un huso horario distinto en la vida real, dando la posibilidad de que celebres una ocasión especial en más de una vez. Todo esto de los horarios lo tienes que checar muy bien con tus amigos, ya que si quedan de acuerdo para verse a las 4:00 de la tarde, pero viven en países distantes, se va a generar un caos.



A mirar las estrellas

La serie de **Animal Crossing**, se ha colocado rápidamente como una de las mejores en cuanto a simuladores de vida. Quizá aquí no puedas tener una **familia** como sucede en **Harvest Moon**, pero en verdad que representa a la vida con un realismo asombroso. Desde que inicias a jugar, la magia del título te va atrapando cada vez más y más, hasta que, sin notarlo, estarás haciendo cuentas de cuántos bells tienes o un inventario de objetos, en fin, en pocas palabras, comenzarás a vivirlo.



En algún lugar se está cometiendo un crimen...

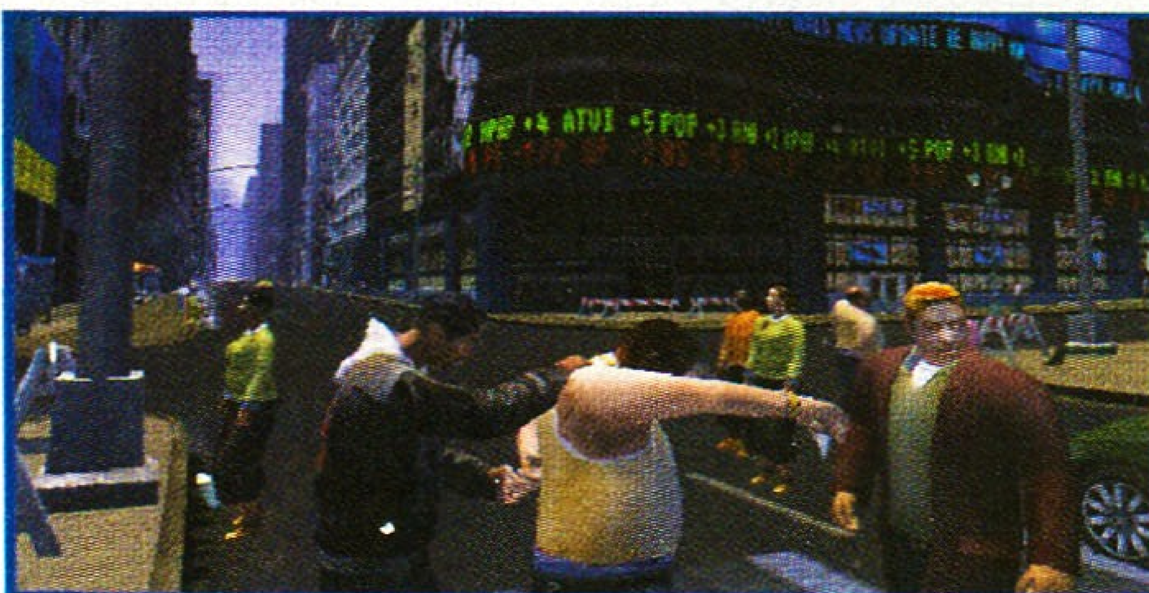
¿Recuerdas las aventuras del policía renegado Nick Kang? ¡Claro que sí! Aquel individuo que causó destrozos y volteó la ciuda de Los Ángeles de cabeza con sus tiroteos, sus emocionantes persecuciones sobre ruedas y sus letales movimientos de art marciales. Para Kang, el fin justifica los medios, por muy extremos que éstos sean. Pues bien, después de un buen rato d espera, por fin podremos vivir de nuevo las intensas experiencias de la lucha entre el bien y el mal en las calles, sólo q en esta ocasión nos iremos a otro distrito de los Estados Unidos.

Un nuevo nombre resuena en las calles

Nick está muy ocupado en L.A., pero en la bulliciosa ciudad de New York, las pandillas y el crimen organizado son también un peligro y un problema de todos los días, por lo que se necesita algo más que un simple policía para combatirlo. Marcus Reed fue alguna vez un gángster y miembro del hampa organizada; pero ha cambiado y se ha convertido en un policía. Su padre es una gran personalidad del crimen, quien está encarcelado.









Reformándose

La senda del mal tiene muchos riesgos y resulta difícil sobrevivir en el bajo mundo. Terry, un amigo de la infancia de su padre, salvó la vida de Marcus en una ocasión, cosa que lo hizo reflexionar y corregir sus pasos, entrando a trabajar para el departamento de policía. Sus habilidades y experiencia en las calles le dan a Marcus una ventaja sobre sus colegas: él es el mejor agente en cuanto a combatir al crimen con sus propias armas se refiere, pero no puede evitar emplear sus métodos poco ortodoxos.

Fuera de la ley

Marcus no se anda con rodeos. Habiendo estad en ambos mundos, conoce muchos trucos artimañas, tanto como criminal como guardi del orden. Su filosofía es golpear primero preguntar después, así que no esperes que s muy cortés; lo primero es atrapar al maleante, demás va saliendo durante el proceso. Siguien los pasos de su padre, Marcus creció en el Bron convirtiéndose en un despiadado terror calleje pasó mucho tiempo en ese ambiente, por lo q tiene una gran experiencia en armas de alto calib peleas callejeras y persecuciones a altas velocidad (escapando de la autoridad, claro está).



Gameplay intenso

Básicamente, las misiones de Marcus son salir a las calles y atender los llamados de auxilio de la ciudadanía; pero sin desviar de las órdenes del cuartel general, que es localizar y detener a los principales capos de la mafia. Al igual que su contraparte L.A., Marcus puede emplear sus puños contra los sospechosos, disparar armas de fuego e inclusive subir a una gran variedad vehículos para desplazarse por la ciudad y perseguir a los criminales.

Acción al doble

Si disfrutaste de Streets of L.A. y quedaste maravillado con lo bien recreada que quedó la ciudad, déjanos comentarte que en New York City se lucieron todavía más con los detalles. Los ambientes son increíbles, además de que ahora tendrás más acción en interiores, muchos vehículos a elegir y nuevas formas de enfrent cada situación. Este es un juego que definitivamen vale la pena.



hazlo tuyo





GAME BOY micro

gameboy.com

ONE PIECE GRAND BATTLE!

Compañía: Bandai
Desarrollador: Ganbarion.
Clasificación: Everyone.
Categoría: Peleas.
Jugadores: 2 simultaneos.

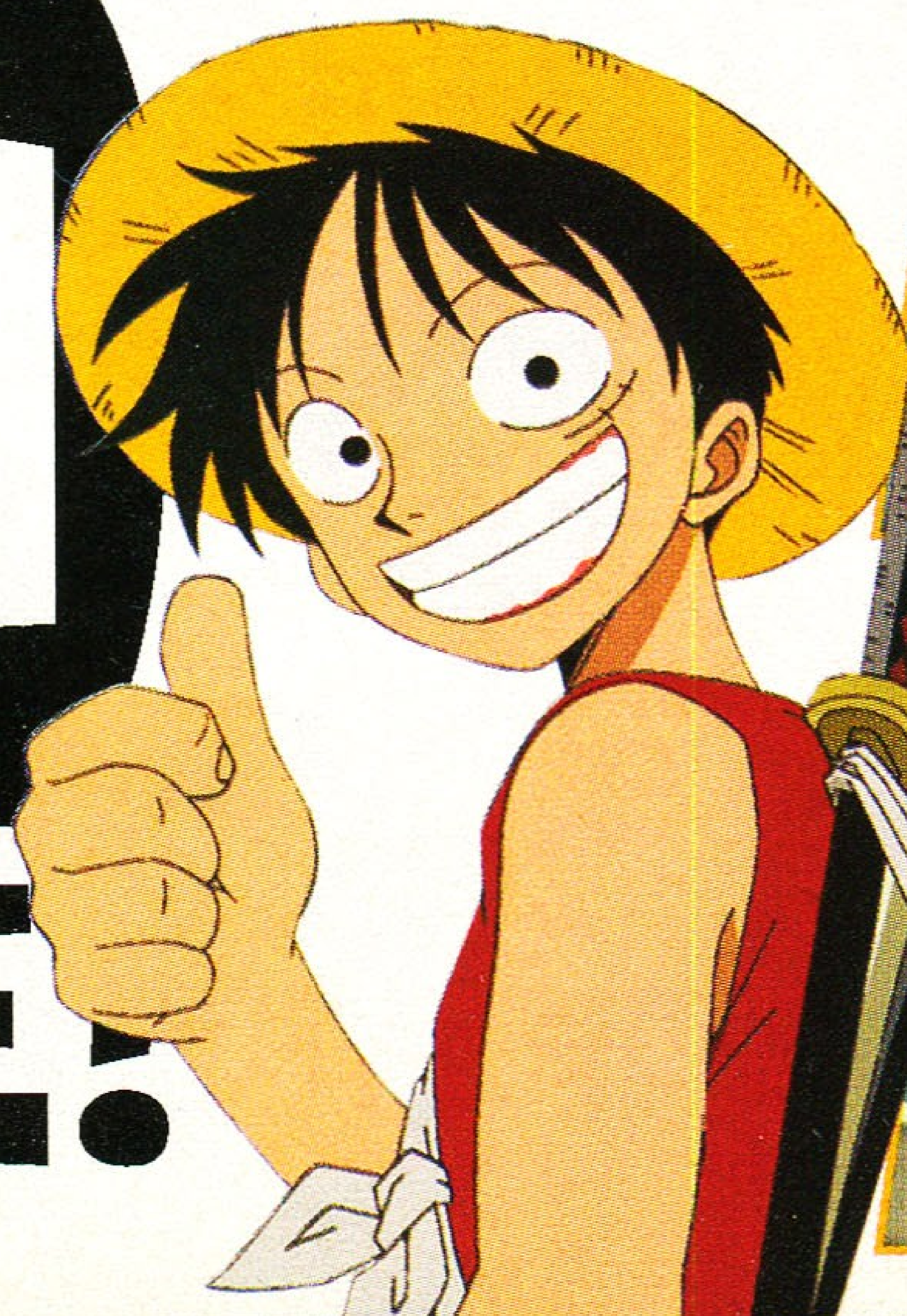
© Bandai,2005

Las series de animación son u fenómeno que ha invadido e mundo, y sin duda el país qu más aportaciones hace anualment es Japón. Hemos podido ver historia increíbles como Sailor Moon Captain Tsubasa, aunque también por varias cuestiones, nos hemo perdido de algunas muy buena que sólo unos cuantos afortunado han podido apreciar; tal es el cas de Karekano, Video Girl Ai o Narut Obviamente la mayoría han tenid videojuegos, que por desgracia cas nunca llegan a América; y decimo casi, porque ahora sí se han acordad de nosotros y Bandai nos ha traíd el juego de uno de los animes má populares de los últimos años en e país del Sol Naciente: nos referimo a One Piece.

¡Embárcate con rumbo a lo desconocido!

Una historia de piratas

One Piece es una de esas series que quizá n contengan una temática tan profunda com **Evangelion** o **Lain**, pero resulta muy divertid verla, además de que a través de sus episodi te dan uno que otro consejo, como el nun darte por vencido. Pero bueno, mejor les expl camos más o menos cómo está la trama **One Piece**. Resulta que conoceremos a Luff un chavo que a simple vista se ve bastan normal, pero es un pirata y su sueño es naveg por los siete mares hasta conseguir un obje conocido como **One Piece**, que en el pasad era una de las posesiones más preciadas un viejo lobo de mar conocido como **Gol Rogers.**







A pesar de su aspecto "debilucho", Luffy es un joven muy fuerte, ya que cuando era niño comió un fruto conocido como "del diablo", el cual le dio bastantes poderes y habilidades nuevas, siendo la más importante la de poder estirar su cuerpo y con la que obviamente realiza la mayoría de sus ataques cuando enfrenta a otros piratas. Cuando este anime salió en Japón, mucha gente creyó que se trataría de la serie sucesora de Dragon Ball, lo cual nunca pasó; o sea, sí tiene mucho éxito actualmente, pero nunca de la magnitud de la obra de Akira Toriyama.





La versatilidad del título te permite hacer combos de todo tipo, todo depende del personaje que utilices y de tu imaginación para lograr buenos movimientos.

¿Listo para la batalla?

El género elegido para adaptar la historia de la serie es el de las peleas, pero no al estilo clásico, no; aquí los enfrentamientos se realizarán al estilo de Super Smash Bros. con la única limitante de que sólo podrán participar dos peleadores y no cuatro como en el título de Nintendo. Los personajes que vas a poder elegir son los más representativos de la animación, como Luffy, Roronoa, Nami o Foxy. En total son 16 peleadores, cada uno con sus propias técnicas y movimientos que le dan variedad al juego. Ya sabes, no va a faltar el personaje pesado que con un solo golpe te causa gran daño, o el ligero que no baja mucho pero que puede pegar constantemente.





Aprendiendo a jugar

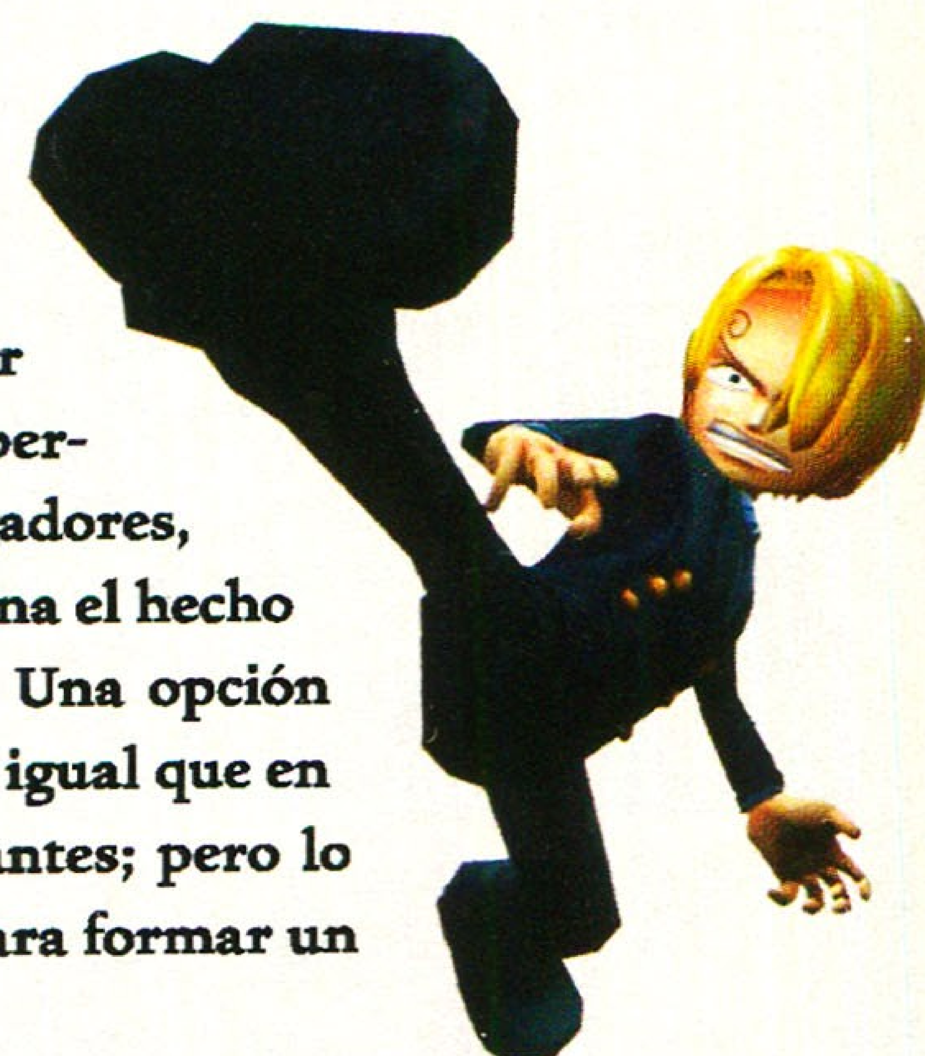
El sistema de juego es muy sencillo y dinámico; cuentas con ataque fuerte, ataque débil, un botón para guardia, otro para salto, uno más para poderes especiales y otro para agarres. Ahora bien, aquí no te tienes que preocuparte por cancelar movimientos o por secuencias complicadas para tus combos, ya que todos son muy "mecánicos" Por ejemplo, puedes comenzar dando un par de golpes débiles, seguir con uno o dos fuertes y por último presionar el botón de especiales para rematar a tu oponente. Existen movimientos que, al terminarlos, elevan a tu rival, momento que debes aprovechar para conectarle otro combo en el aire, al estilo de Marvel vs Capcom 2, de Arcadia.



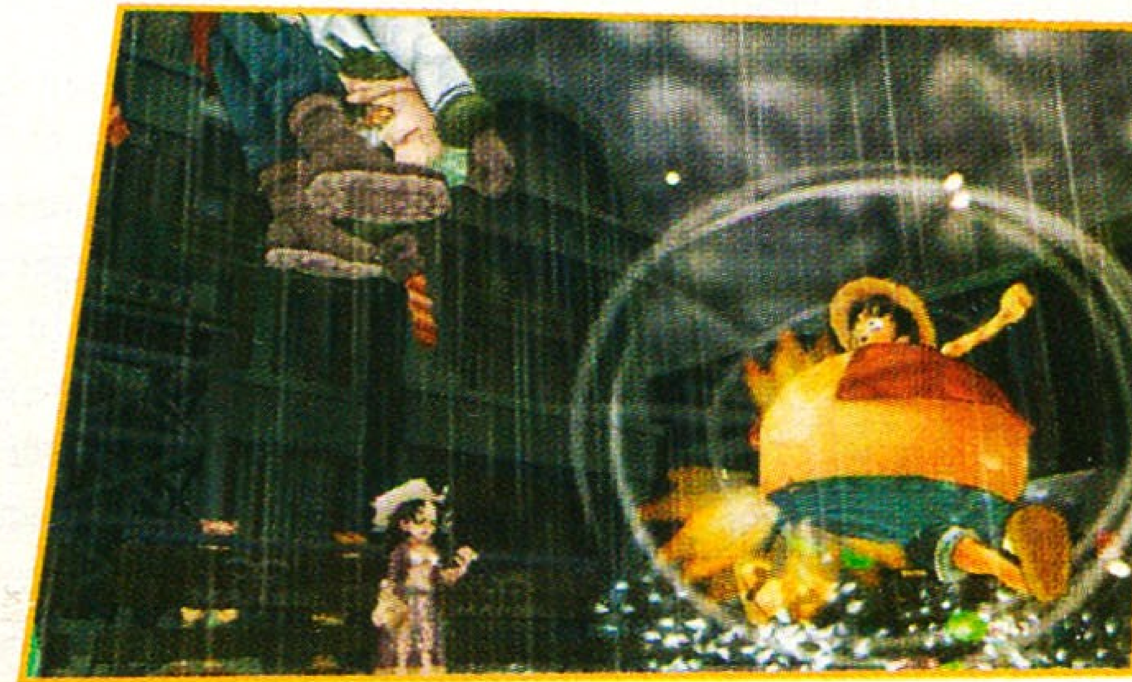


Demuestra que eres el mejor

Se han creado bastantes modos de juego para que te mantengas entretenido por un buen rato; tenemos el tradicional modo para un jugador, donde eliges a un personaje y después debes vencer al resto de peleadores hasta conseguir el final del personaje. Otra modalidad es la de versus para dos jugadores, la verdad muy divertida, pero eso sí, no se les perdona el hecho de no haberlo diseñado para cuatro participantes. Una opción muy interesante es la de Derby Back Fight, en la que, igual que en el modo principal, debes derrotar a varios participantes; pero lo novedoso es que tienes que elegir varios personajes para formar un equipo y así poder participar.







Utiliza el ambiente a tu favor



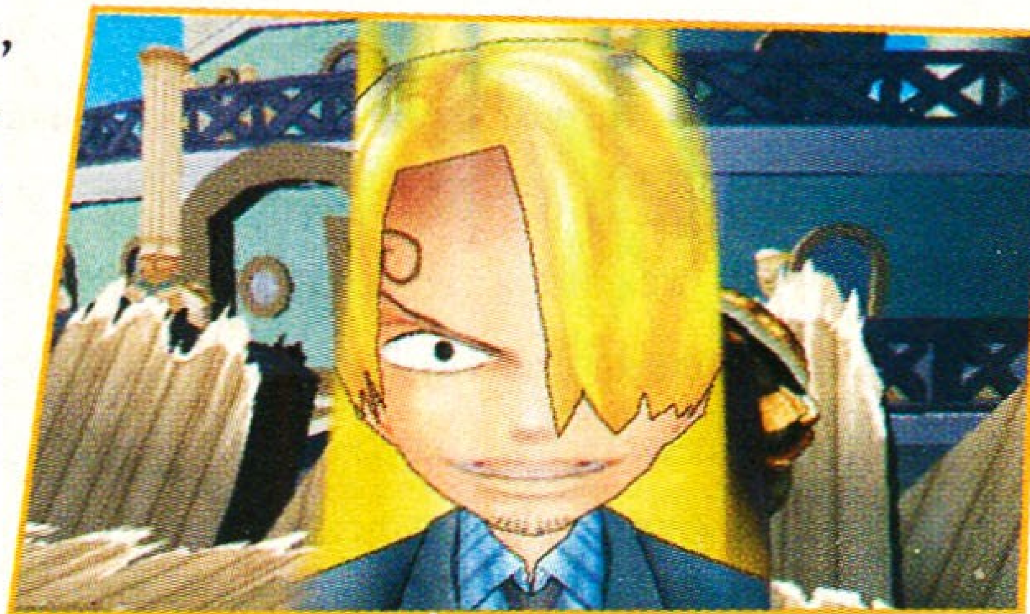
Los combates se ganan con algo más que combos, pues también cuenta mucho la inteligencia con la que desarrolles tus estrategias, entre las que debe estar el escenario. Cada uno de los stages cuenta con elementos que se destruyen al arrojar a tu rival hacia ellos, lo que aumenta el daño recibido; también hay objetos que puedes sujetar para aventarlos. Una buena estrategia es provocar que tu oponente caiga solo en una de las trampas del escenario; por ejemplo, hay una arena donde un tronco se la pasa girando de un extremo al otro; lo que puedes hacer aquí es calcular el momento en el que el tronco va a pasar cerca de tu contrario, y en ese instante dar un golpe para forzarlo a que salte para esquivarlo, pero que al caer el tronco lo golpee.

¡Te tengo una sorpresita!



Además de los objetos que van a caracterizar a cada locación, aparecerán al azar unas cajas, de las cuales, al romperlas, obtienes tres clases distintas de items. Tenemos los de recuperación, que incluyen distintos tipos de comida y que pueden hacer la diferencia entre ganar y perder. Para poder dejar a tu oponente fuera de combate en un dos por tres, vamos a tener los items de poder, con los que obviamente aumentará el daño de los golpes que conectemos; pero los que consideramos más importantes son los de ataque, que pueden ser bombas, hongos venenosos, aceite, etc., y que puedes arrojar a tu rival para rematar un combo o bien para iniciarlo.

Como ver la animación



Para dar un aspecto lo más parecido posible al anime, se optó por utilizar la técnica de programación conocida como Cell Shaded; los gráficos no llegan al nivel de Zelda: Wind Waker, pero tampoco están tan patéticos como en Cell Damage (¡si ven este juego, corran!). Los efectos visuales a la hora de marcar los especiales son muy vistosos; las fuentes de luz que se generan en esos momentos vuelven más emocionantes los encuentros, siempre manteniendo el "sentimiento" de la serie. Donde sí faltó un poco más de atención es en los modelos de los personajes, ya que no están muy definidos que digamos, pero se perdona porque la rapidez de los duelos hace que este detalle pase casi inadvertido.

La historia de Luffy y su incesante búsqueda por el One Piece no sólo se quedará en nuestros cubos, ya que Bandai ha puesto también a la venta una versión para Game Boy Advance; pero a diferencia de la que les platicamos en este artículo, pertenecerá al género de acción-aventura, más o menos como Final Fight One para la misma consola.

GAMEBOY



Para que te des una idea de la importancia que tiene esta serie, te podemos decir que su personaje principal, o sea Luffy, aparece en uno de los más exitosos juegos para el Nintendo DS en Japón; nos referimos a Jump Super Stars, donde comparte créditos en este extraordinario título de pelea con personajes de la talla de Goku, de Dragon Ball, o Sakuragi, de Slam Dunk.

JUMP





Round final

Si se hubiera realizado una encuesta para decidir qué juego reciente de anime se traería a nuestro continente, muchos de nosotros hubiéramos votado sin dudarlo un segundo por alguno de los títulos de Naruto; pero debemos decir que One Piece también es buena serie, sólo que no es tan conocida. En cuanto al juego, resulta muy divertido, en especial por las animaciones tan graciosas de cada personaje en el momento de realizar sus movimientos especiales. No es una obra maestra del género como Soul Calibur 2, pero te dejará satisfecho, sobre todo si conoces la serie.

Ranking

1 — 10



Panteón 9.0

Como en muchas ocasiones, me enteré del juego antes que de la serie animada. Me puse a investigar y la historia no se me hizo tan buena; es graciosa, pero nada fuera de lo común. Pero el juego -que es lo que nos atañe en este momento- ¡es genial! La acción es muy buena y la violencia en los escenarios es divertidísima. Si eres fan de los juegos de pelea y buscas algo gracioso, que te entretenga por horas a ti y a tus amigos, dale una oportunidad: verás que no te arrepentirás.



Crow 7.5

No es por nada, pero si de animación se trata, hubiera preferido que trajeran el título de los Caballeros del Zodíaco, en lugar de One Piece, puesto que ambos son de peleas; y siendo honestos, el gameplay es superior en el caso de los que visten armadura. La técnica en Cell Shading le da el toque de anime que a todo fan le gusta; pero como lo hemos dicho, el aspecto visual no es todo. Donde sí ve vieron medio alocados fue al diseñar el sistema de juego que combina acción intensa con valores en los escenarios y técnica en el momento de la batalla.



Master 8.0

Es muy difícil que juegos basados en series de animación lleguen por aquí, principalmente porque las casas desarrolladoras creen que en América no cuentan con tanta popularidad como en su país de origen, por tal motivo, hay que apoyar a los pocos juegos que nos llegan con esta temática para revertir poco a poco la situación; y lo mejor de todo es que con One Piece no será un mero acto de caridad, ya que el juego en sí es bueno. Lo que más me gustó es que los combos no son tan complejos de marcar, con lo que jugadores no tan diestros pueden disfrutarlo.

chikabum®.com



El verdadero # 1 en México

Reconocimiento al # 1 otorgado por Telcel

TONOS

éxito Clave 1130357 Canción Shark Around (El Chacarrón)

Envíalo al número **7464**

Pop En Español

Clave	Canción
1130113	Chale
1130333	Juegos De Amor (éxito)
1139029	Me Gustas Tu
1130272	Ojos Asi
1135047	Pienso En Ti
1131258	Ritmo De La Noche
1130301	Sigo Esperando
1130302	Sin Ti No Hay Nada
1130307	TBC
1130279	Tocando Fondo (éxito)
1133124	Ya No Es Así
1130243	Yo Quisiera (éxito)

Top Internacional

Clave	Canción
1130352	B. Y. O. B
1130110	Boulevard Of Broken Dreams
1130105	Dragostea Din Tei
1130218	Gasolina (éxito)
1133257	Get Busy
1130238	I Just Wanna Live (éxito)
1130356	La Camisa Negra (éxito)
1133037	La Pantera Rosa
1130265	La Tortura (éxito)
1135041	Misión Imposible
1130332	Na Na Na (Dulce Niña) (éxito)
1133307	P.I.M.P.

Pop En Inglés

Clave	Canción
1130339	Behind These Hazel Eyes
1135316	Clocks
1135099	Dont Worry Be Happy
1133146	Feel
1130338	Incomplete
1139817	Livin On A Prayer
1130101	Radio
1130209	Rich Girl
1130974	Skater Boy
1130206	Speed Of Sound (éxito)
1135427	This Love
1135365	Yellow

Electrónica

Clave	Canción
1139770	Block Rockin Beats
1133060	Caníbal
1130108	Flash Dance
1131238	Naive Song
1133100	No Dices Mas
1133101	No Es Lo Mismo
1133191	On Time
1133192	Peace And Love
1130834	Porcelain
1133176	Strange Love
1133178	Tania
1137189	The Robots

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del tono que quieres.
3. Envíala al 7464 (RING).
4. Recibirás el tono en tu Telcel.
5. Guárdalo y úsalo como tú quieras.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: NOKIA 1220, 2200, 3320, 3595, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325 y SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. BENQ M100, S670C; LG G1500, W3000S; NOKIA 1100, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3395, 3650, 6100, 6170, 6230, 6590, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7610, 8390, 8890, 9210, 9290, N-Gage; SAMSUNG E316, E715, N707 R225, S100, S300M, SGHC207, V200, X105, X426; SONY ERICSSON T300, T610 y Z200 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. MOTOROLA V60i y V120t sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191 y T193 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3, MOTOROLA C332, C333, C350, C381p, C650, E380, T720, T720i, V180, V3, V300, V400, V600; PANTECH G310; SAMSUNG E630; SONY ERICSSON K500i, K700i, S700i, T106, T200, T226, T68i, T68m y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.

ENTRETENIMIENTO

Envíalo al número **72237**

Oráculo del Amor

¿Quieres saber qué tan compatible eres con tu pareja?
Envía **AMOR** espacio, tu nombre, espacio y el de tu pareja al **72237**.*
Ejemplo: **AMOR PATY HECTOR**

Regalo

Pregúntale que quiere de regalo de forma anónima.
Envía **REGALO** espacio y su número de celular (10 dígitos) al **72237**.*
Ejemplo: **REGALO 5512345678**

Dichos Mexicanos

Los mejores dichos mexicanos en tu celular.
Envía **DICHO** al **72237** *

Piropos de Amor

Conquístalo(a) con los mejores piropos.
Envía **PIROPO** al **72237**.*

Chistes Crueles (Nuevo)

Ríete de los absurdos de la vida y recibe un chiste con una buena dosis de sarcasmo.
Envía **CRUEL** al **72237** *

Bombas

Las mejores bombas yucatecas para ti.
Envía **BOMBA** al **72237**.*

Tips para Ligar

Los mejores tips para acercarte a esa persona que tanto te atrae.
Envía **LIGUE** al **72237** *

Preguntas Chuscas (Nuevo)

Descubre por qué cosas tan diferentes guardan una simpática relación.
Envía **CHUSCA** al **72237** *

Galletas Chinas

Llénate de sabios consejos a través de los mensajes de las Galletas de la Suerte.
Envía **CHINA** al **72237** *

¿Eres Naco?

Dicen que lo naco es chido. Quítate la duda y ríe a carcajadas.
Envía **NACO** al **72237**.*

Servicio disponible para todos los equipos que cuenten con mensajes escritos.
*El costo por mensaje es de $3.00 pesos + I.V.A.

JUEGOS

Envíalo al número **77577**

Calling Yuki — 1130022

Ayuda a Yuki a rescatar a su amigo Roy: usa el celular mágico para disparar a extraños monstruos y comunicarte con gente en este impresionante mundo.

Compatibilidad: Serie 1, Serie 2, Serie 3, Serie 4, Serie 5, Serie 6 y Serie 8 (Nuevo)

AIRWARRIOR — 1130026

Estas preparado para una Guerra Nuclear, la NASA ha inventado un arma revolucionaria capaz de incrementar el poder de disparar transformándose esta en un robot letal, y tu has sido reclutado como piloto, tu tarea es eliminar al enemigo a través de misiones que te están esperando. ¿Eres lo suficientemente bueno para hacer esto?

Compatibilidad: Serie 1, Serie 2, Serie 3, Serie 4, Serie 5, Serie 6 y Serie 8 (Nuevo)

HORSE SHOES — 1130031

Horse Shoes es un juego dedicado a los fans de las carreras de caballos, pueden jugar hasta cuatro personas y tratar de obtener el mejor tiempo posible – en el modo de carrera – o solo poniendo una apuesta a un caballo, esperando que gane la carrera, en el modo de Broker.

Compatibilidad: Serie 1, Serie 2, Serie 3, Serie 4, Serie 5 y Serie 6 (Nuevo)

1. Desde tu Telcel, ingresa al menú de mensajes escritos.
2. Escribe la clave del juego que quieres.
3. Envíala al 77577.
4. Recibirás un mensaje para descargar tu juego.

Descarga tu juego con el mensaje desde tu Telcel. Para mayor información visita www.chikabum.com

SERIE 1: NOKIA 3650 y N-Gage marca la clave como aparece. SERIE 2: NOKIA 3100, 3120, 3200, 3300, 6100, 6800, 6820, 7210 y 7250 sustituye el 1 del principio de la clave por 2. SERIE 3: SONY ERICSSON T610 Y Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por 3. SERIE 4: SONY ERICSSON K700i sustituye el 1 del principio por la clave 4. SERIE 5: SAMSUNG E715, SGHC207, X466 y X640 sustituye el 1 del principio de la clave por 5. SERIE 6: MOTOROLA T720, sustituye el 1 del principio de la clave por 6; SERIE 8: MOTOROLA V300 Y V600 sustituye el 1 del principio de la clave por 8. Precio $26 por juego + IVA.

telcel

CN

Te esperamos en el Electronic Game Show

Octubre, mes del EGS. Y como en las dos últimas ocasiones, Club Nintendo estará ahí con muchas sorpresas para todos nuestros fans. Este año estaremos situados en el stand de Nintendo en una área específica para la revista; todo esto es porque tendremos actividades en conjunto. ¡Qué mejor que Nintendo y la revista OFICIAL para México y Latinoamérica estén juntos para llevarse por completo el show!, ¿no? De las cosas que te podemos adelantar es que para los fanáticos de los videojuegos y del deporte más querido de nuestro país, el fútbol, habrá bastantes cosas interesantes. Así que ya sabes: todo el staff de la revista estará en el Electronic Game Show en su edición 2005. Allá nos vemos para compartir no un buen rato, sino tres días de videojuegos y diversión.

Ahora te platicamos nuestras expectativas para este show.

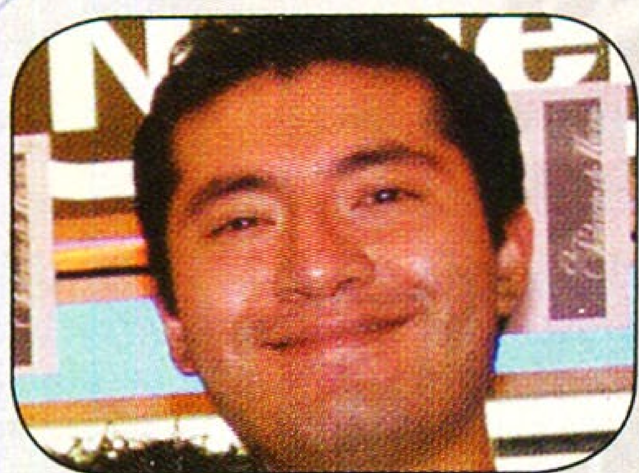






PEPE SIERRA

Primero que nada una felicitación muy grande para la gente que hace posible este evento, pues siguen engrandeciendo la importancia de los videojuegos. A nosotros nos da un gusto enorme pues es un pretexto más para convivir de cerca con nuestros lectores. Cuando me pongo a pensar que estaremos ahí nuevamente, en verdad me emociono pues son tres días en las que se viven experiencias de las buenas. Estaremos muy de cerca con Nintendo de América compartiendo las buenas nuevas, como son los títulos de Mario Srtikers o Mario Kart para el DS, y una que otra sorpresita que ahorita no les puedo mencionar. Pero aprovecho este espacio para invitarlos al área de Nintendo a que se distraigan y diviertan como los años anteriores. Por allá nos vemos.



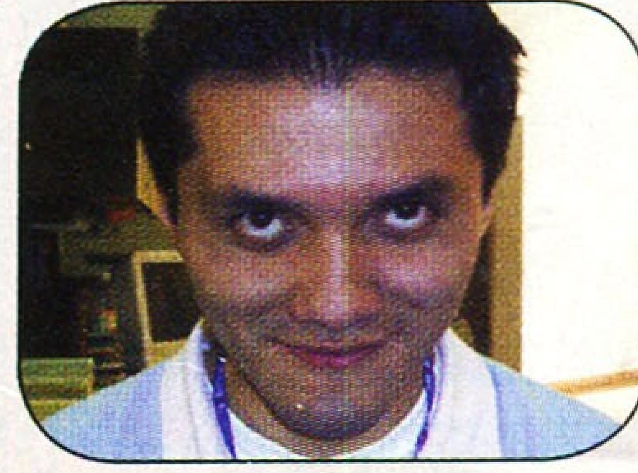
HUGO "CROW"

Este será nuestro tercer año consecutivo en ser parte de este gran evento de videojuegos en México. Siendo honesto, el primero no fue de mi total agrado, pues le faltaron expositores y el lugar era pequeño; pero por suerte, año con año el Electronic Game Show crece para bien. Nintendo, como siempre, no se medirá y mostrará sus mejores cartas, de entre las que les recomiendo echarle un ojo a Mario Strickers, el cual es muy similar a Sega Soccer Slam, pero con los personajes de Nintendo. También será tu oportunidad de conocer las nuevas aventuras de Pokémon para el GameCube y quién sabe qué otras sorpresas más. En fin, si eres fan de los videojuegos, sería un crimen perdértelo. ¡Te esperamos en nuestro booth!



ALEX "PANTEÓN"

Un videojugador no debe quedarse contento con ganar un round o terminar un juego. Aquellos que se dicen buenos, deben demostrarlo al conocer cultura de videojuegos y también al mantenerse frescos con lo más nuevo del maravilloso mundo del entretenimiento electrónico. Este año tengo muchas ansias por conocer lo más nuevo de Nintendo y de las demás marcas. Además de que, como siempre, estaremos listos en este importante evento para convivir con todos los visitantes. Quiero conocer y jugar varios títulos nuevos; Mario Kart para NDS es uno de mis principales objetivos, pero tengo la esperanza de que traigan un demo jugable de King Kong para GCN. No vayas a perderte el EGS; estoy seguro de que no te arrepentirás.



JUAN "MASTER"

La cuarta edición de la expo de videojuegos más importante y grande de América Latina está a punto de realizarse; y como ha sucedido en las ediciones anteriores, cuando se presentaron Mario Kart: Double Dash!! o el Nintendo DS, todo apunta a que Nintendo se llevará de nuevo el evento, en esta ocasión acompañado por Club Nintendo. Es una lástima que Zelda se haya retrasado, pues de lo contrario, seguro que hubiéramos podido jugarlo; pero, aun así, vamos a poder disfrutar de varios títulos muy fuertes para este fin de año, como Mario Strikers o el superesperado Mario Kart para el Nintendo DS. Ve revisando tu agenda y cancela los compromisos que tengas, porque este mes de octubre seguro que no lo podremos olvidar en un buen tiempo. Los esperamos a todos para pasar un rato muy divertido.

Perspectiva



GUS RODRÍGUEZ

Otra vez nos veremos muy pronto, chavos. Una nueva edición del EGS está por comenzar y Club Nintendo, "la mejor revista", estará presente haciendo equipo con Nintendo. Esto no tiene los alcances de un E3 y tal vez nunca los tendrá, pero es un excelente foro para todos los que de alguna manera estamos involucrados en este maravilloso mundo de los videojuegos. Este año tendremos muchas cosas muy interesantes que ver, ya que siguen uniéndose al evento desarrolladores importantes que presentarán sus productos. Por nuestra parte estaremos en el booth de Nintendo con actividades en conjunto. Te vamos a estar esperando para platicar como siempre lo hemos hecho: como cuates. Esperamos algún día decir que este show es como un E3.



FRANK

Será una buena ocasión para reencontrarnos con los fans de Nintendo que les gusta ver antes que nadie las novedades que traerá este año, y –por qué no- también para platicar y recibir de propia voz tus comentarios sobre lo que te ha parecido en este último año nuestra revista y sobre todo poder jugar Mario Kart DS (sólo por eso vale la pena asistir al evento); y no por el simple hecho de jugarlo, sino porque incluso de seguro quienes asistan tendrán esa misma emoción que se contagia y que hace que compartir la experiencia de jugar Mario Kart sea algo diferente. Otra cosa que ya queremos hacer es patear la bola en Super Mario Strikers y ver qué más nos tienen preparado Nintendo y los licenciatarios. Se acabó el espacio, pero nos vemos en el EGS.



TOÑO RODRÍGUEZ

¡Qué rápido pasa el tiempo! Ya es un año más y estamos por cumplir 14 en Club Nintendo. ¿Recuerdan hace un año el EGS, en el que tuvimos un concurso y al ganador se le entregó un Nintendo DS? En ese momento todo mundo lo quería tener antes que nadie, y ahora ya disfrutamos de grandes juegos para este sistema. En fin, cada show que pasa crece más y más, y todo pinta para que este año sea memorable (en la próxima edición diremos lo mismo). La sorpresa es que ahora estaremos con Nintendo para tener actividades en conjunto muy prendidas. Si tienen chance de asistir, no lo piensen, ya que vendrán más compañías como Capcom, que empiezan a voltear hacia nuestro país, viendo que aquí es un excelente mercado. Nintendo y Club Nintendo los esperan en este gran evento. ¡Nos vemos!



ALEX NINTENDO

Después de escuchar todo y ver videos acerca de lo que fue el Electronic Game Show 2004, estoy emocionado de finalmente poder ser parte de este gran evento. En Nintendo de América estamos trabajando muy duro para asegurarnos de que el booth de Nintendo tenga toda la energía de los años anteriores. También continuamos en pláticas con Nintendo Japón para cerciorarnos de que nuestros jugadores en México puedan ver y jugar los títulos de Nintendo más populares y próximos a salir. Si recuerdan, en la edición anterior del EGS mostramos por primera vez en público el Nintendo DS; este año ustedes podrán ver... bueno tendrán que venir a ver por ustedes mismos lo que traeremos. Espero verlos pronto en EGS. ¡Saludos!



SPOT

Como si fuera ayer, todavía recuerdo los eventos en La Boom y en algunos hoteles. En aquel entonces sólo se enfocaban a un título, pero ahora con el EGS tenemos la oportunidad de ver reunidos en un solo techo a los mejores exponentes de los videojuegos. El año pasado, Konami, Ubisoft, Namco y otras compañías incluyendo a Nintendo, obviamente- mostraron su interés hacia nuestro mercado y quizá cueste algo de tiempo, pero si los reflectores siguen apuntando hacia nosotros y erradicamos el cáncer de la piratería, no dudemos que pronto tengamos más títulos con opciones en nuestro idioma, o con algunos extras que enriquezcan el producto. Lo que más espero es jugar Mario Kart DS y ojalá se pueda lograr de modo on-line, igual que en el E3.



AXY

Desde hace ya un par de años, hemos podido disfrutar de un excelente evento de videojuegos en México. El EGS sigue dando de qué hablar y no se trata de un torneíto o reunión de puros cuates; es una magna presentación de las mejores marcas del entretenimiento electrónico, y cada vez atrae a más gente y personalidades a visitarlo. Cada que termina un EGS nos preguntamos cómo será el próximo, y meditamos acerca de qué más podemos ofrecer. Así que después de un largo año de espera, por fin conocerás qué cosas nuevas tendremos todos los expositores, y además podrás divertirte en grande al jugar lo más nuevo del ámbito. Aunque sé que los torneos son importantes, yo estoy enfocado a los títulos como Mario Strikers y, por supuesto, ¡Mario Kart para el NDS!





Año con año, los aficionados al deporte más famoso del planeta esperamos con ansias la nueva versión de los juegos de FIFA, para sentirnos los meros, meros y poder controlar a los clubes más populares de cada país. A partir de la edición del 2003, se notó que EA quería darle un giro a la serie, así que replanteó varios aspectos, siendo el más importante la movilidad; pero, aun así, a las ediciones 04 y 05 les faltaba algo, y ese algo era que la física del balón no era todavía tan realista como los programadores deseaban. Pero ya todas esas pequeñas fallas han quedado atrás con FIFA 06, donde se ha puesto especial énfasis en este asunto, para brindarnos una mejor experiencia.

Compañía: Electronic Arts.
Desarrollador: EA Sports.
Categoría: Deportes.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 4 simultáneos.



¡Tienes que pelear por una estrella!

La técnica hace la diferencia

Siendo honestos, en **FIFA 2005** la movilidad era muy buena y podías realizar prácticamente cualquier jugada que veías por television; lo único que le fallaba era la física del balón; por ejemplo, si disparabas al marco y estrellabas tu tiro en el travesaño, el esférico nunca salía rebotado con la fuerza que le correspondía, lo que ocasionaba que el portero pudiera controlar el peligro rápidamente. En **FIFA 06**, las cosas han cambiado bastante, y ahora, cuando realices cambios de juego, o cuando tus remates sean bloqueados, la pelota hará exactamente lo que haría en la vida real; eso incluye que rebote. Y es que si recuerdas, en las versiones anteriores casi no botaba, con lo que los disparos "de bolea" eran muy escasos, y de repente parecía que estabas jugando con un equipo de Atotonilco de tercera división.





Algo que también se ha mejorado es el control sobre tu personaje; y es que la verdad era frustrante que cuando acelerabas para realizar un "mano a mano" y dejar "sembrados" a tus rivales, con el simple hecho de quedarse parados frente a ti, te quitaban el balón; por tal motivo se ha implementado un nuevo sistema, que te permite realizar dribles con el *stick* principal, con lo que tienes mayor libertad para que tu jugada prospere. Algo que quizá muchos extrañen es que el modo "off-ball" ha sido eliminado del juego (como debes recordar, dicho modo consistía en mover a un segundo jugador mediante el *Stick C*). Pero déjanos decirte que ni te vas a acordar de él, por el simple hecho de que ya no lo vas a necesitar; ¿quieres saber por qué?



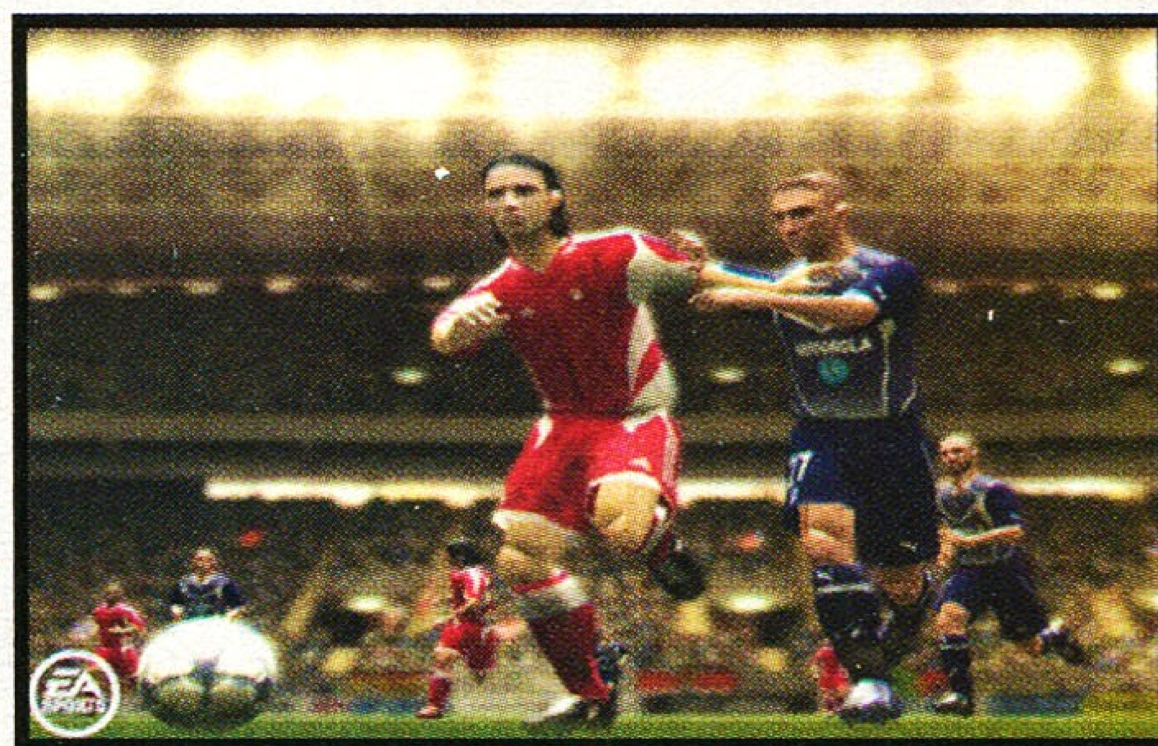
Con la cancha en la mente

La razón por la cual no vas a echar de menos el *off-ball*, es porque servía para que tus receptores se desmarcaran, y a veces por controlar a un jugador, descuidabas al que tenía la pelota y te la quitaban. Pero todo eso quedó en el pasado gracias a la nueva inteligencia artificial del título. Imagina que ahora bastará con que conduzcas la pelota en el medio campo, para que a partir de ahí todos tus jugadores de ataque comiencen a hacer movimientos de desmarque con lo que te indicarán hacia dónde debes mandar el pase. Todo lo anterior permite que tu panorama se clarifique y no intentes la típica jugada en la que te quieres llevar a medio mundo tú solo... esa ya ni mi abuelita la hace.



Con las mejoras hechas tanto en el sistema de fintas como en el de pases, EA quiere lograr que los partidos se desarrollen bajo un ritmo más rápido, en el que ambos jugadores salgan a buscar la portería rival; y es que debido principalmente a la incertidumbre que se tenía al realizar un pase largo, la mayoría de jugadores apostaban por un ritmo semilento, dejando de lado todas las opciones que ofrecía el título. Como dicen por ahí, no hay mejor defensa que el ataque, y **FIFA 06** lo comprueba; los que estaban acostumbrados a jugar al estilo del "catenaccio", van a estar en desventaja debido a las innovaciones.





Tocando de primera intención

Era muy común que en anteriores versiones, cuando armabas un contragolpe y necesitabas dar un pase por abajo, siempre se quedaba o muy corto o largo; ¿a poco no?; y esto era por la "molesta" barra de potencia. Y es que la verdad a veces por querer darle velocidad a la ofensiva, dejabas presionado el botón poco tiempo, ocasionando que tu pase cayera en los pies del rival; pero esto, por fortuna, en **FIFA 06** ya no existe más porque esta maldita barra se va directito a la goma. En este momento te debes estar preguntando: ¿y ahora cómo voy a dar potencia a mis pases? Pues muy sencillo: en lugar de dejar presionado el botón, sólo debes oprimirlo con la fuerza que creas conveniente, de acuerdo con la distancia que desees.



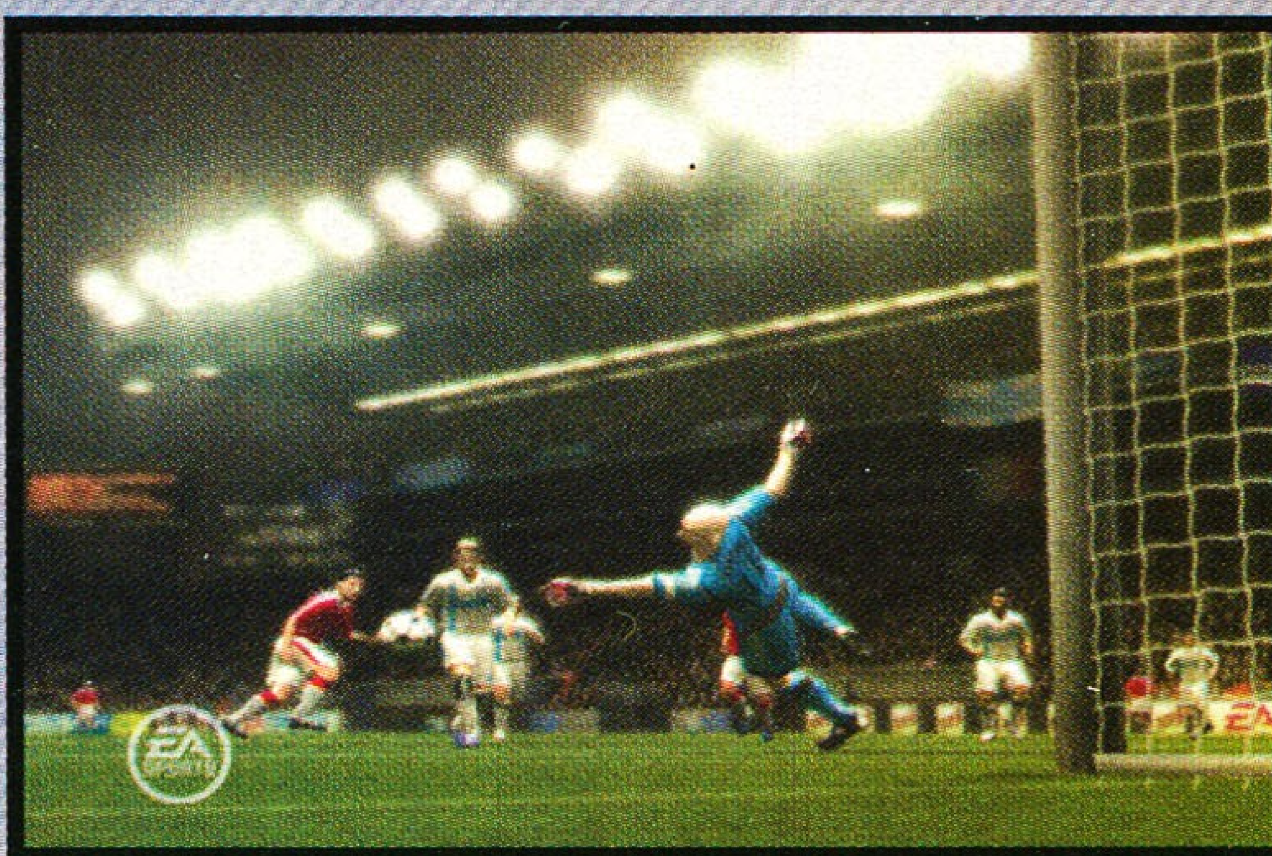


A balón parado

Otro de los aspectos donde se realizaron varios cambios es en el cobro de faltas; ya no tendrás tan sólo un par de opciones para cobrarlas, pues tienes total libertad para decidir a dónde mandar el balón y con qué fuerza. Para que te des una mejor idea de cómo va a estar esto, te podemos decir que ahora en los tiros de esquina vas a poder tocar el balón en corto, lo cual te sirve bastante para que se pierdan las marcas o para intentar un disparo directo al arco. También en los tiros desde los once pasos hay cambios, ya que se ha implementado una nueva forma de ejecutarlos, en la que el jugador toca el balón suavemente por encima del arquero; al estilo de Francesco Totti en la Eurocopa del 2002, o como Gonzalo Pineda, de la Selección Mexicana contra Argentina en la más reciente Copa Confederaciones.



Una verdadera constelación

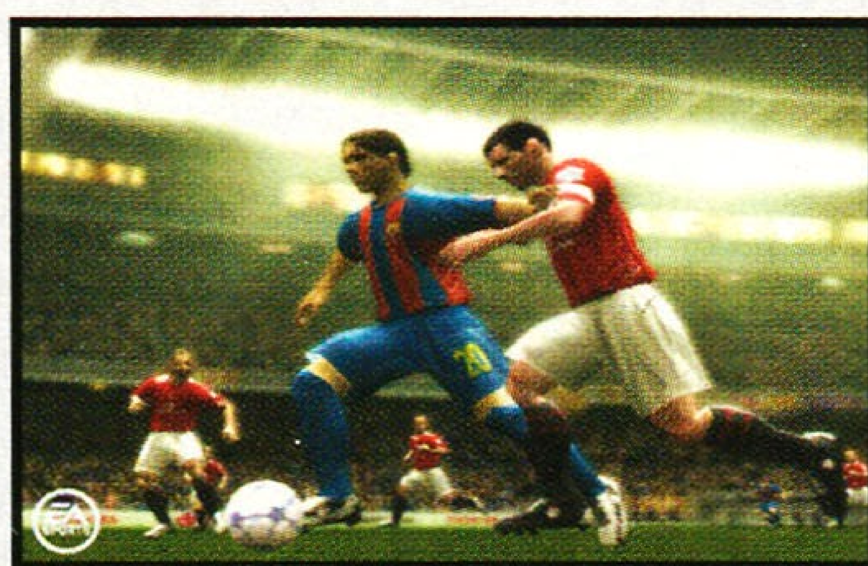




Ahora pasemos a lo que la mayoría quería leer: las Ligas que vendrán incluidas, aunque, eso sí, debemos decir que no existe mayor cambio, ya que son prácticamente las mismas que la edición pasada, obviamente agregando en la plantilla de los equipos sus más recientes contrataciones. Las Ligas de países como Argentina y Rumania siguen sin ser tomadas en cuenta al menos en su totalidad, y tendremos que conformarnos con sólo un par de escuadras por país. Y bueno, en cuanto a las Ligas, sería lo más interesante... je,je, je; sí, lo sabemos, somos malos, pero ni modo... no, no es cierto; la Liga de México ha sido de nuevo incluida completita; hasta el recién incorporado San Luis estará disponible.

Los modos de juego son muy variados y se acoplan a todos los gustos; por ejemplo, si tu mamá te está diciendo que ya tienen que irse a la fiesta de una de tus tías y tus ruegos por quedarte en tu casa no funcionaron, la opción ideal es la de partido rápido, donde sólo debes seleccionar los equipos que quieres enfrentar y listo; ahora bien, si a tu mami le llegaste al corazón y te deja quedarte, la opción de Liga completa es lo mejor para ti, pues aquí eliges una de las que vienen en el juego y luego un equipo, con el que obviamente debes jugar contra el resto de los participantes para al final alzarte con el título... o planear mejor la siguiente temporada.





Uno de los modos de juego que es totalmente nuevo es la incorporación del **Manager**, que es parecido a lo que era el modo carrera en **FIFA 05**, sólo que esta vez deberás involucrarte mucho más en las cuestiones administrativas del club. Por si todo esto se te hiciera poco, puedes crear a tus propios jugadores tal y como los desees, tanto en aspecto físico como en habilidad; el editor es sumamente bueno y te aseguramos que luego de un rato en él, empezarás a crear a personas que conozcas, como a tus familiares.



El área de batalla

Los gráficos no han mejorado mucho en comparación con las precuelas; sí se nota un poco más de definición, pero nada del otro mundo; donde sí se ve que le metieron mano fue en las perspectivas de juego; ahora ya no se ve tan alejado el campo. Si has jugado los **ISS** de Nintendo 64, te podemos decir que utilizaron más o menos las mismas dimensiones, claro, sin perder el estilo de la franquicia. En cuanto a los estadios vamos a contar con los mismos que en 06, pero con la adición de algunos como el Dragao en Japón, o el de Seúl; pero por lo que estamos sumamente contentos es porque por primera vez podremos jugar en el flamante Estadio Azteca de México, donde seguramente escribirás páginas gloriosas con tus amigos.



Lo importante no es competir, sino ganar

EA Sports es una compañía acusada por muchos por fomentar las secuelas y los casuals gamers; pero en serio que **FIFA 06** cubre todas las normas de calidad que un verdadero videojugador desea ver en cualquier título. Lo que más nos gustó fueron las mejoras en la movilidad del balón; ahora sí se siente más "vivo" y permite variar nuestros ataques para sorprender a nuestros oponentes. Es un juego que no debe faltar en la colección de nadie. No importa que no te guste el deporte de las patadas, créenos que si lo juegas con tres más de tus amigos, no querrás apagar tu cubo; simplemente gózalo y ¡a ganar el campeonato!



Ranking



Panteón 8.0

A pesar de que no me gustan mucho los juegos de deportes -especialmente los de fútbol-, tengo que reconocer que **FIFA 2006** es un título digno de recomendarse para todos los aficionados que gozan del balompié. Si te agradaron las versiones anteriores, sencillamente no puedes dejar de darle una buena revisada a ésta. Tiene tantas cosas, que sentirás que realmente eres un entrenador de alto renombre. Pero si nunca te han gustado como a mí, te perderás en todos los elementos y opciones, así que mejor recomiendo que juegues **Geist** o el excelente **Killer 7**



Crow 9.0

Vaya que los años no pasan en vano; recuerdo los primeros títulos de FIFA y la verdad daban más lástima que ganas de jugarlos. En aquel entonces el campo era reinado por **ISS**, pero ahora las cosas se nivelan y podemos disfrutar de títulos de calidad, no sólo del soccer, sino incluso de toda la gama de deportes. **FIFA 06** enaltece el nombre de la institución, siendo un gran simulador de fútbol, con jugadas ágiles y comentarios acertados por parte de los narradores. Se conserva la FMF y se agrega el Estadio Azteca. En resumen, gran juego, aunque sería agradable ver una versión on-line.



Master 10

Los juegos de fútbol me encantan. Desde el SNES no podía despegarme de mi **ISS**. Ahora imagínense con los FIFA que incluyen la Liga Mexicana; la verdad es que me paso horas jugando cada una de sus versiones. Este año en particular tenía muchas dudas, ya que según EA se había llegado al tope en **FIFA 05**, por lo que creí que sólo iban a actualizar los datos; pero no fue así y han pulido el gameplay como no me lo esperaba. Además, el nuevo ángulo de cámara te permite estar más concentrado en el partido y así elaborar mejores jugadas.

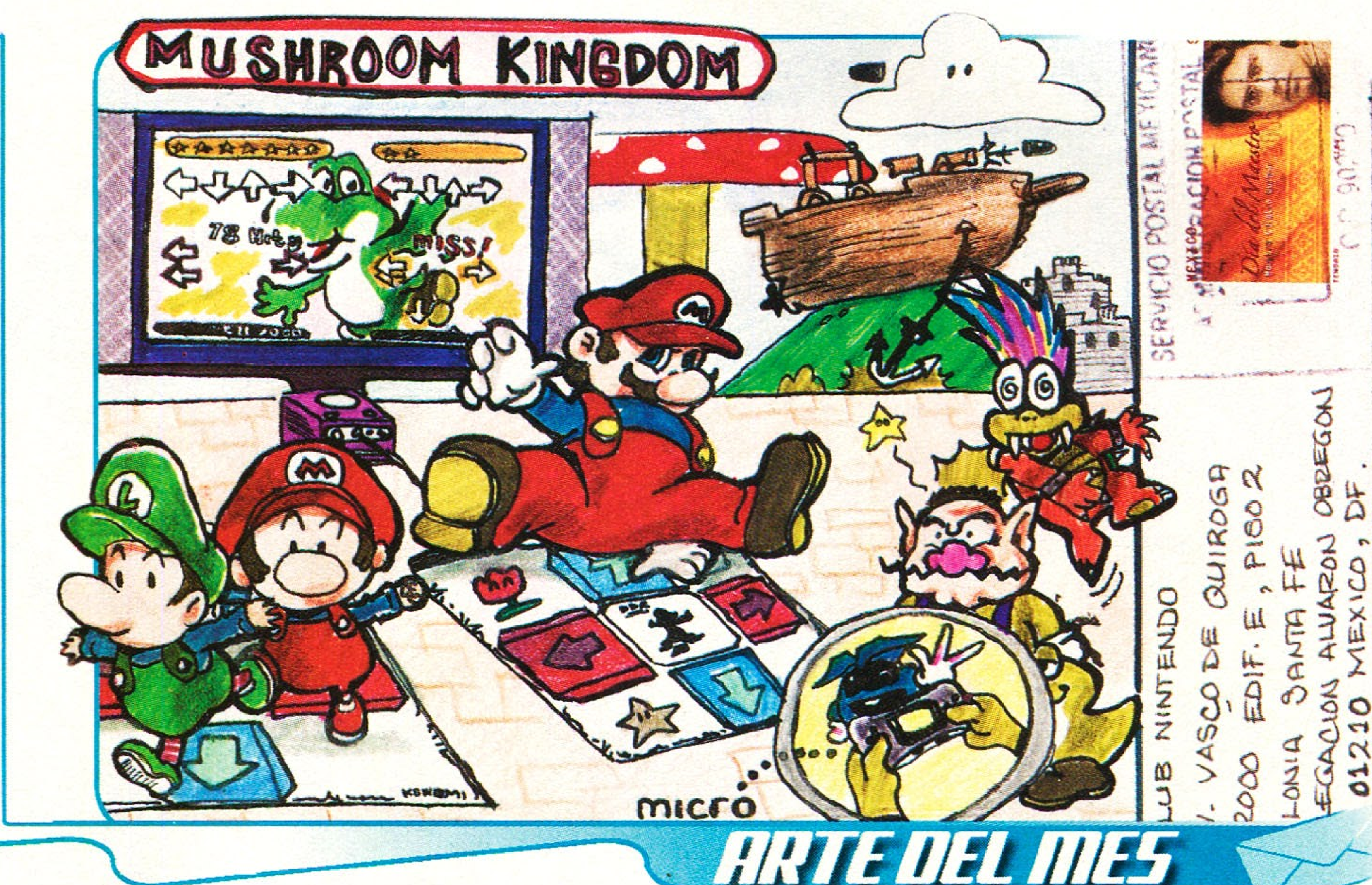
1 10

GALERÍA



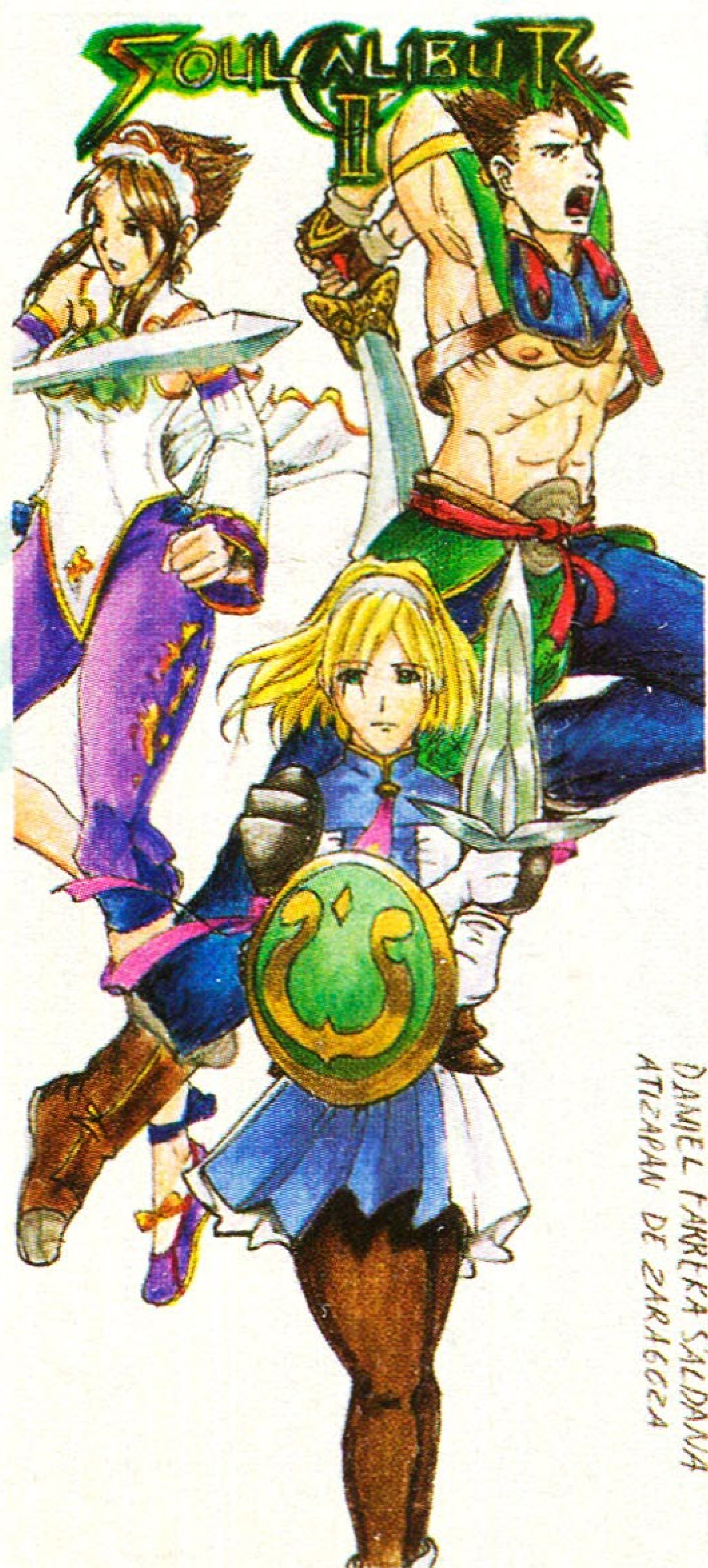
¡Ni los íconos del Renacimiento hubiesen concebido obras tan simpáticas como las que les presentamos en esta edición! Nuevamente nos reunimos para nominar a los mejores dibujantes del mes, y como puedes ver, la decisión para tomar al ganador fue dura; vimos personajes de juegos como **Sonic**, **Metroid**, **Soul Calibur**, **Final Fantasy** y los clásicos que no se olvidan. **Mario** y **Link**. Les agrademos las toneladas de cartas que nos envían y los retamos a que hagan cada vez dibujos más creativos para que vean su obra publicada en este espacio y así puedan presumirle a sus cuates.

El *Mushrom Kingdom* se prepara para una fiebre de sábado por la noche, y aunque Travolta no pudo asistir, nuestro cuate Charly nos da una ojeadita a la locura que vivirás cuando este título llegue al NGC. El detalle de inlcuir los tapetes, el cubo y su pantalla de plasma nos pareció interesante, además de que en el fondo se muestra el clásico barco de **SMB3** y a un hijo de **Bowser**, quien por la postura se nota que le acaba de acomodar un golpe a **Wario** para que despierte. ¿Ven el circulo con el GB Micro? ¿Qué hará un virus por allí? ¿Será una señal?

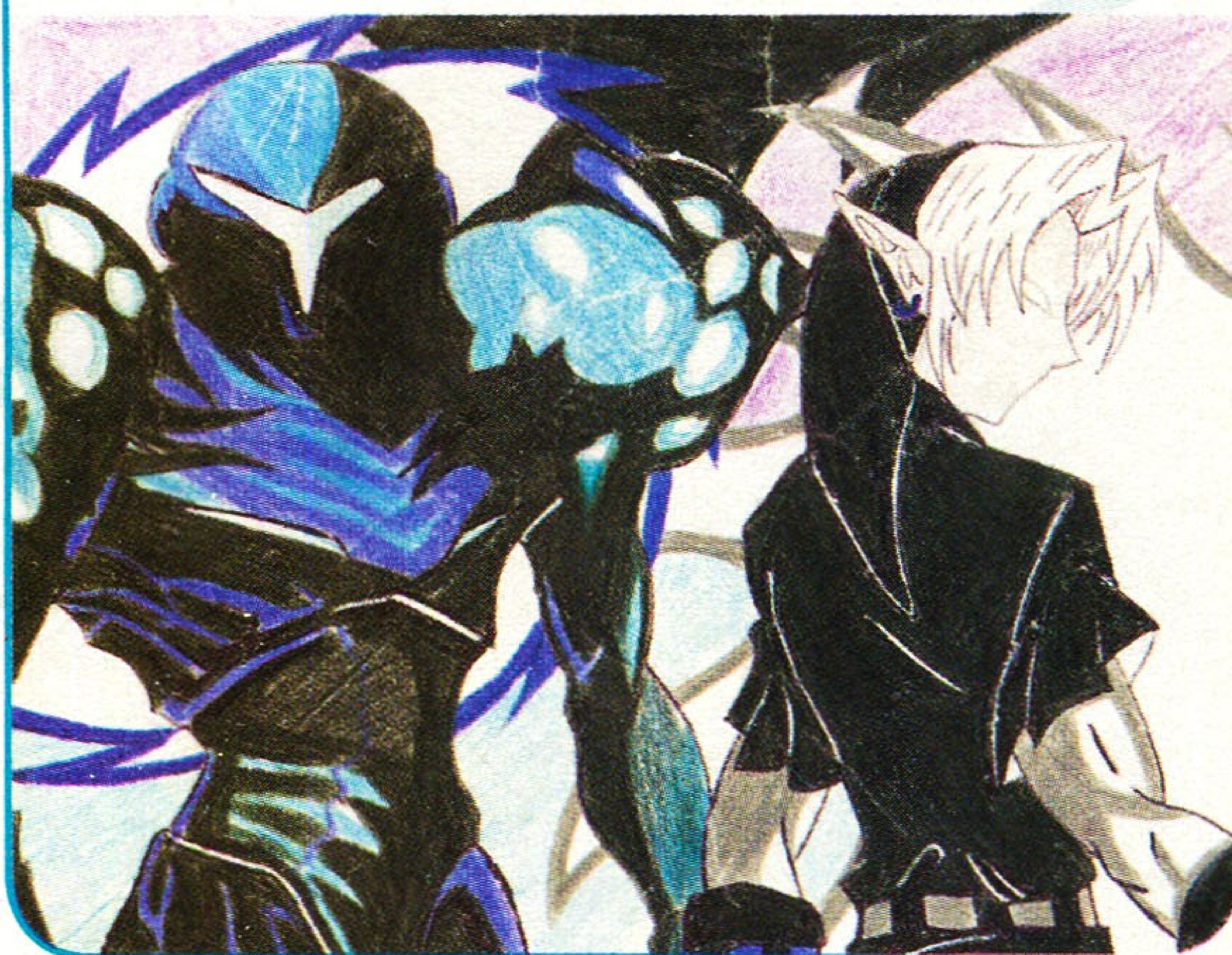


ARTE DEL MES

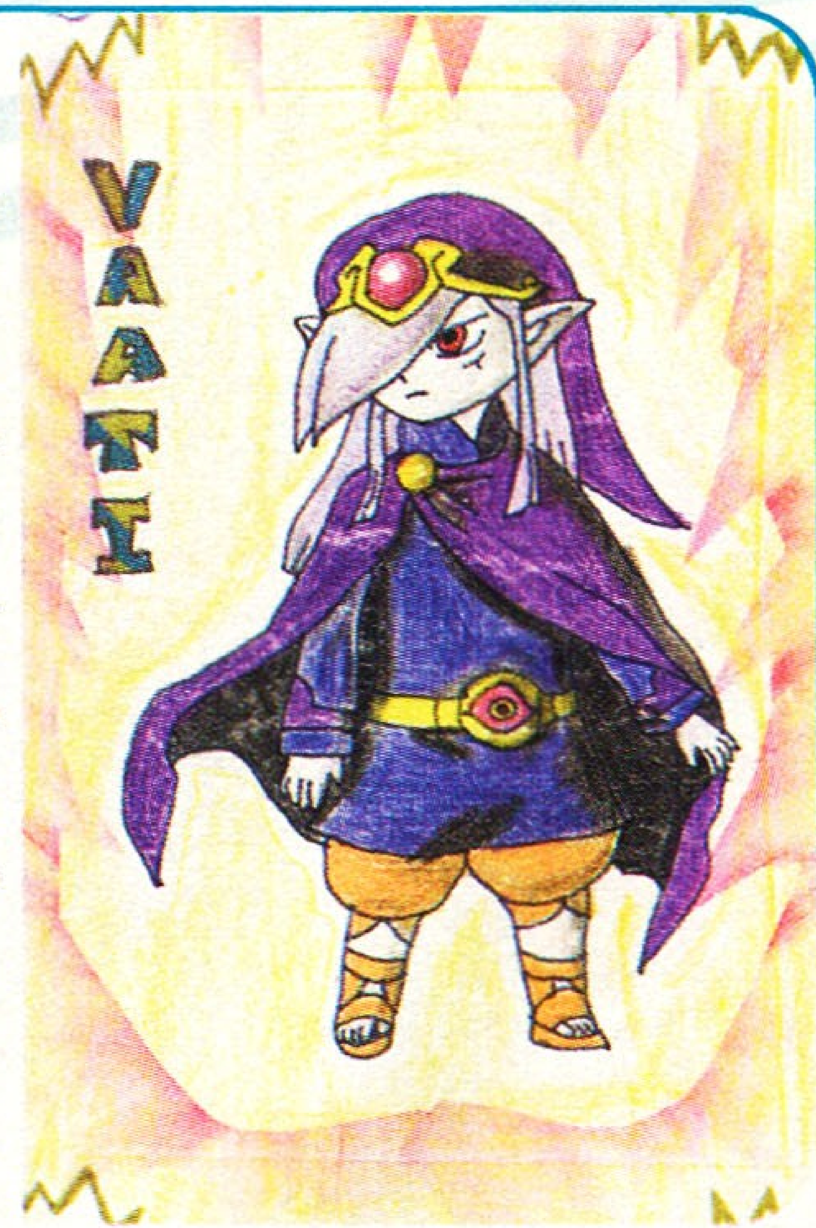
Daniel Ferrara Saldaña, Atizapán de Zaragoza



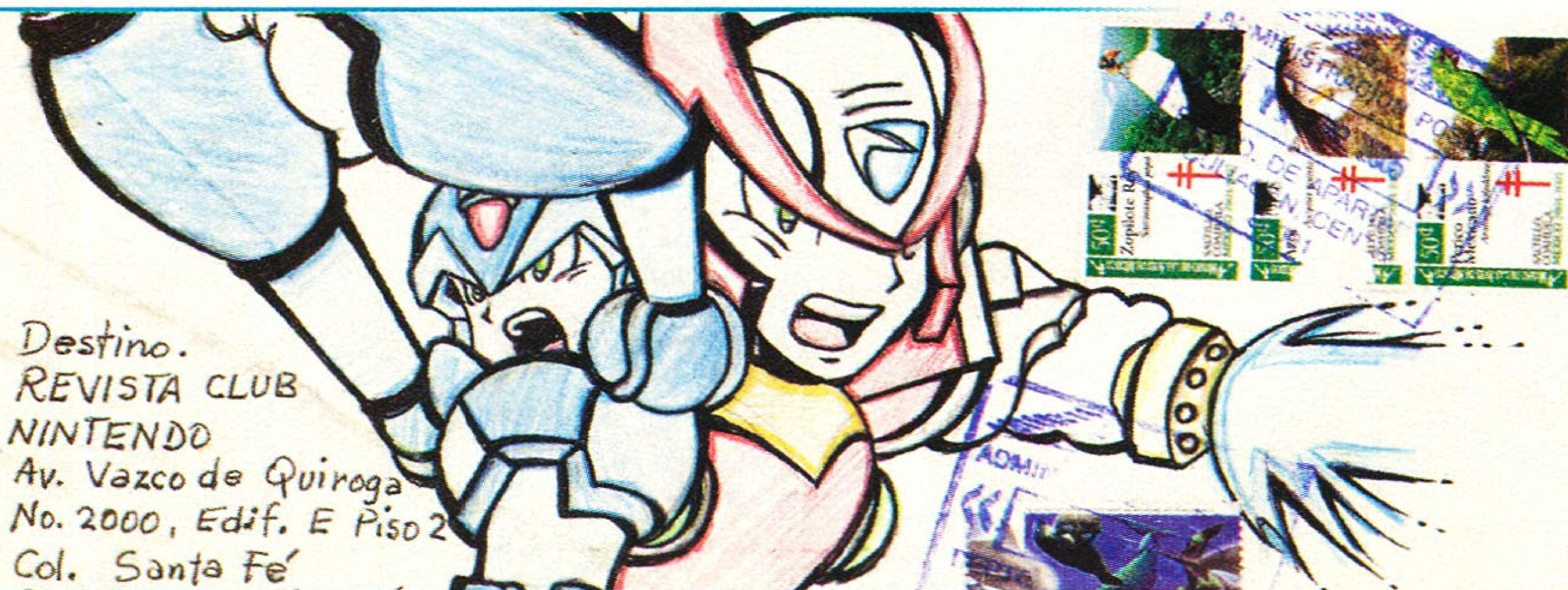
Alksander Díaz Ordaz, Poza Rica, Veracruz



Patricia Ayala Ayala, Azcapotzalco, D.F



Jesús Ricardo Vázquez, Culiacán, Sinaloa



Marco A.Benítez Mora, Ecatepec, Edo México



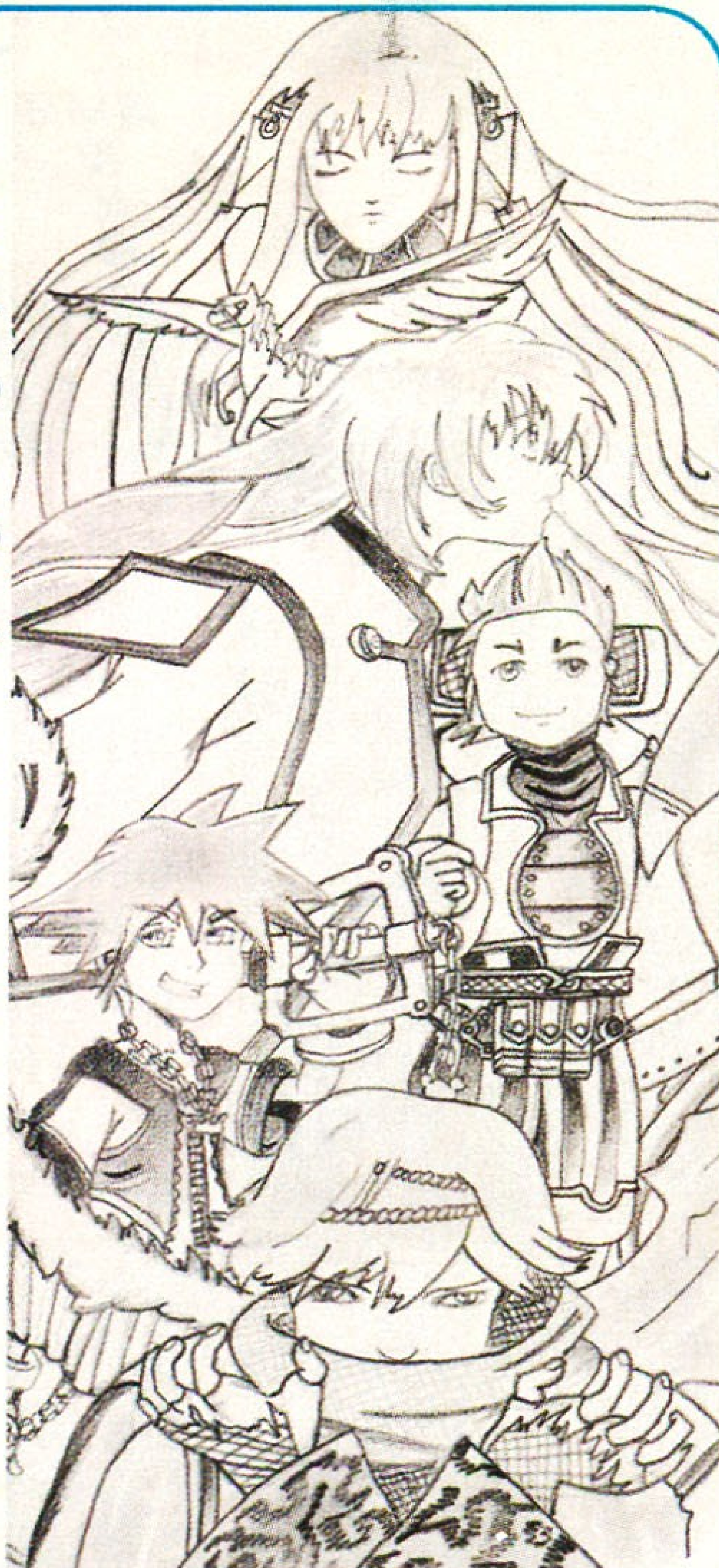
Enrique Martínez Zermeño, Tala, Jalisco



Marcos Ignacio Labra.G, Iztapalapa, D.F



Isavicta Emilisa Sánchez Buomistrov, Naguanagua, Venezuela



Mario Alberto Espinoza, Managua, Nicaragua



Patricio J



Pedro J. Sandoval, Aguascalientes, Ags



¿No viste tu dibujo publicado en ninguna parte? No te preocupes, recuerda que puedes intentar otra vez. ¡Capta un momento cumbre de tu juego favorito, o reúne a personajes de diversas compañías y crea tu propia historia; entre más original sea, tendrá mayores posibilidares de convertirse en "El Arte del Mes" Esperamos tus obras maestras a la dirección que ya conoces -y si no, chécala en la última página-. Los dibujos deben venir trazados directamente en el sobre o de lo contrario no serán calificados por el equipo de CN).

Marlene E. Ruiz Chávez Silao, Gauanjajuato









TOP 10



1 Geist GCN

En un nuevo thriller lleno de suspenso y acción, Nintendo nos pone en el espectro de **John Raimi**, un pobre sujeto que usaron como conejillo de indias para un experimento brutal. Nos sorprende mucho esta aventura porque, a pesar que es similar a **Second Sight**, nos ofrece múltiples situaciones de peligro que nos harán pensar incluso en qué animal u objeto poseer. Si por algún motivo tienes problemas para avanzar en las misiones, checa los tips que incluimos en esta edición.



2 X-Men Legends II: Rise of Apocalypse GCN

Los mutantes quieren seguir formando parte de este mundo y por ese simple detalle, tanto héroes como villanos deben unirse para combatir contra **Apocalypse**, el peor enemigo que puedan imaginar. Las misiones son variadas y conservan el estilo RPG de la versión anterior, pero ahora se agregaron más poderes y personajes para incrementar la emoción del combate. Ya sea que tú controles a los cuatro personajes, o invites a tus amigos a formar parte del escuadrón, estamos seguros de que te divertirás salvando al mundo.



3 Nintendogs NDS

Los perros virtuales se han colocado en el gusto de hombres y mujeres de todas las edades. Aquí en la redacción de Club Nintendo nos hemos pasado parte de nuestro tiempo libre enseñándole trucos a nuestros cachorros, pero por más que seguimos siempre hay algo nuevo por descubrir y zonas por explorar. De hecho, si apenas vas a iniciar esta aventura, te recomendamos leer los consejos y estrategias de **Nintendogs** en esta misma edición.



4 Battalion Wars GCN

Siente en tus manos toda la acción de la guerra con este gran título que Nintendo nos ha preparado. Originalmente era una versión similar a **Advance Wars**, pero después cambió drásticamente para ofrecerte situaciones más personales, en las que la batalla no se desarrolla por turnos, sino que cuentas con libre movimiento –al estilo **Army Man**- para mover a tus tropas terrestres o aéreas y enfrentar a tu enemigo cara a cara. La inteligencia artificial tiene un papel importante, al lograr que los enemigos e incluso tus aliados respondan ante situaciones de riesgo y no se queden esperando órdenes.



5 Meteos NDS

Al menos para nosotros, este es el mejor título de destreza que haya salido para Nintendo DS; y aunque **Polarium** tiene sus buenos momentos, no le llega a **Meteos**. Aquí todo es tan sencillo como juntar tres bloques del mismo color para generar una ignición y enviar de regreso la basura espacial que bloquea tu pantalla. No importa si eres novato o todo un veterano, **Meteos** es bastante simple de comprender y tiene diversos modos de juego, incluyendo uno multiplayer para cuatro jugadores, ¡usando una sola tarjeta de NDS!



6 Sonic Gems Collection GCN

Aunque ya son muchos los compendios, éste en especial nos pareció interesante, ya que incluye títulos que ni siquiera habían existido en las consolas de Nintendo, en tal es el caso de Sonic The Fighters, Sonic R o Sonic CD, que aparecieron el Dreamcast, Arcadia o Sega CD, respectivamente. Pero allí no termina la noticia; también se incluyen juegos clásicos del Game Gear. Ciertamente son títulos dignos de museo y pasarás largas horas disfrutando con tus amigos la variedad de aventuras del puercoespín azul.

7 Mario Superstar Baseball GCN

Ya son pocos los deportes que no ha explorado **Mario**; y si ya había recorrido los 18 hoyos del campo de golf y demostrado su poder en las canchas de tenis, ¿por qué no entrar de lleno al rey de los deportes? Aquí disfrutarás de un juego de fantasía, con poderes de ofensiva y defensiva que te mantendrán entretenido en cada entrada. Personajes como **Luigi**, **Bowser**, **Wario**, **Diddy**, **Yoshi** y otros habitantes del ***Mushroom Kiingdom*** cuentan con habilidades únicas para competir en el modo principal o en los minijuegos.

8 Splinter Cell: Chaos Theory NDS

La primera incursión de **Sam Fisher** en el NDS es una aventura similar a la vista en el Nintendo GameCube, pero con algunos caminos diferentes que te hacen vivir el espionaje como nunca antes. La profundidad de los escenarios en 3D y los efectos de luz complementan la emoción del sigilo. Usa tus lentes de visión calorífica o nocturna para sorprender a los enemigos, o simplemente encuentra los huecos de seguridad de las fortalezas para acceder sin ser detectado. La movilidad es bastante fluida y se comparte el uso de Stylus y Pad para controlar al personaje.

9 WWE Day of Reckoning 2 GCN

El año pasado hiciste tu mejor esfuerzo para convertirte en una de las leyendas de la WWE; pero en esta ocasión la competencia no será tan sencilla, ya que se incrementó la cantidad de estrellas del cuadrilátero, incluyendo nuevos personajes y otros clásicos del deporte. Asimismo, la inteligencia artificial juega un papel importante, dando mayor realismo al juego y agregando nuevos movimientos finales, que junto con los agarres especiales y los múltiples niveles de dolor y daño, hacen de esta edición, la más espectacular de los últimos tiempos.

10 Advance Wars: Dual Strike NDS

Sácale provecho a las dos pantallas del Nintendo DS con la nueva misión de **Advance Wars**. Mientras en la parte superior checas el mapa o la información clave del juego, en la inferior dirigirás tus ataques con ayuda del *Stylus*. La forma de juego se mantiene idéntica a las versiones anteriores, pero los efectos visuales te sorprenderán momento a momento. Lo mejor es que puedes participar con tus amigos a través del Download Play usando una sola tarjeta. La interface es bastante amigable y no tendrás problema para aprenderte los diferentes comandos.



QHDD...

¿qué hay dentro de...

Rayman?

Por Spot



Un nuevo héroe

En el maravilloso mundo de los videojuegos existen personajes que han dejado huella, **otros que pasan** casi inadvertidos, y otros más que se han ganado una buena reputación por sus logros **en la industria.** Una de estas luminarias del entretenimiento electrónico es **Rayman**, un carismático ser **que tiene un diseño** moderno y poco usual, pero que ha vivido grandes aventuras en muchos sistemas.

¿Desde cuándo está con nosotros?

En 1995, **Rayman** vio la luz del día. Michel Ancel fue el responsable de dar a conocer a **uno de los más** coloridos y divertidos héroes; fue él quien nos trajo las locuras de este mundo lleno de **peligros, enemigos y aliados** con personalidades y estilos fuera de lo común. Pasando desde el género de acción/**aventura en 2D, hasta la** perspectiva de 3/4 en 3D, la serie ha tomado una genial línea que ha sido del agrado de **miles de fans alrededor** del mundo. Parte del éxito de **Rayman** radica en su diseño sencillo y su forma de ser ta**n alegre y optimista. Su** carisma lo convierte en uno de esos personajes que te hacen sentir bien cuando juegas **con ellos; como Kirby.**

Educar y jugar

Rayman ha incursionado no solamente en las aventuras, sino que también aparecie**ron algunos juegos** para PC con enfoque didáctico. Traspasando la barrera de los idiomas y las fronteras, h**ay títulos en donde** puedes aprender al mismo tiempo en el que te diviertes con este personaje.

A la pantalla chica

Debido a su popularidad, **Rayman** tuvo inclusive una muy pequeña serie de televi**sión, donde** conoció a nuevos y diferentes amigos; vivía experiencias nuevas y demostraba por **qué es un gran héroe.** Lamentablemente, fue poco conocida en nuestro país (y en muchos otros), por lo que **ahora se puede conseguir** solamente en video, aunque son un poco difíciles de encontrar.





¿Bueno? ¿Rayman?

Con la moda de traer mil y un cosillas en los teléfonos celulares, era de esperarse que muchos personajes también hicieran su arribo al entretenimiento portátil de los juegos para teléfonos personales. Pero Ray no se iba a quedar con el género de la acción solamente, por lo que existen títulos variados a elegir; ¡inclusive hay hasta de golf!

Rayman 2: The Great Escape

En 1999 conocimos uno de los mejores juegos de la serie, que estuvo presente en el Nintendo 64 y en su versión portátil para el Game Boy Color. Los mundos en tiempo real del N64 le dieron una pers pectiva al conocido personaje como no se había visto. Era rápido, ágil, alocado, de búsqueda extensa y sobre todo, muy divertido. Podías durar horas y horas explorando los coloridos escenarios, enfrentando jefes y pasando las diferentes etapas en The Great Escape.

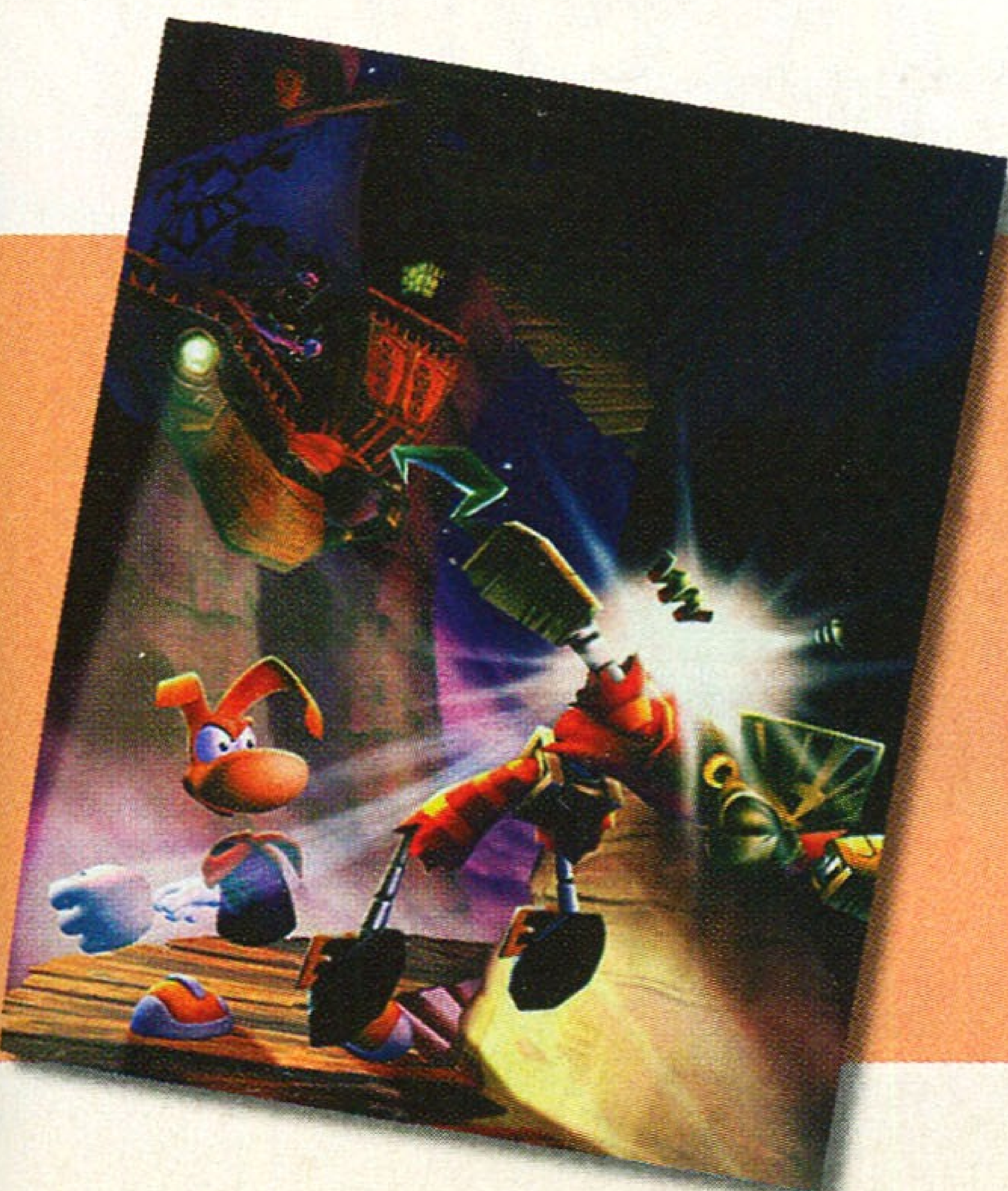
Rayman es un carismático personaje que deja huella.

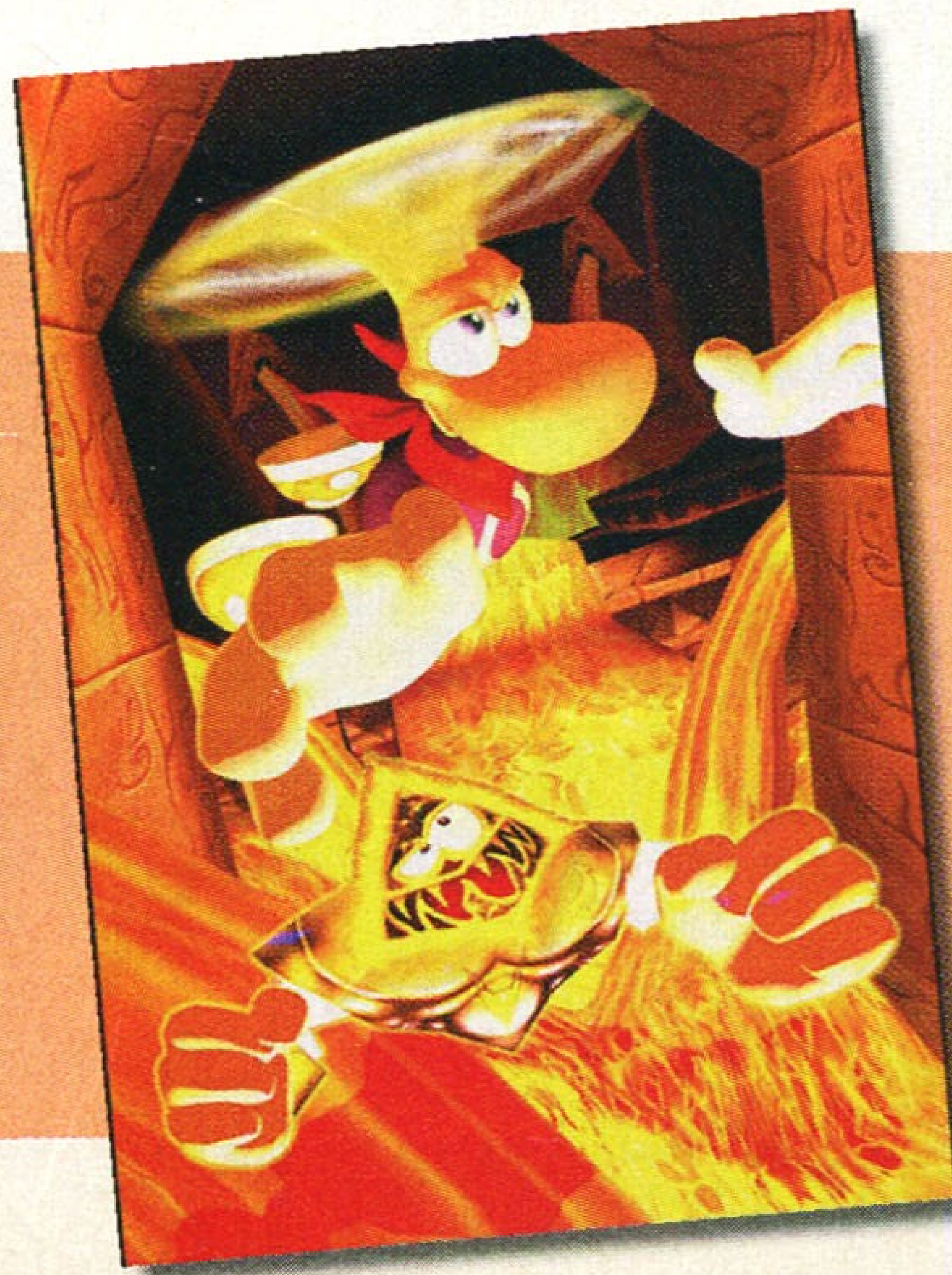
¡Más acción!

Como todo buen paladín de la justicia, Rayman no ha dejado de pelear por el bien desde hace diez años. Sus jornadas lo han llevado a nuevos sistemas como el Game Boy Advance, el Nintendo GameCube e inclusive para el Nintendo DS. A pesar de que tengan sus modos de juego un poco distintos, todos mantienen las características que han hecho geniales a los demás títulos de la serie, así que no te preocupes, que el reto y diversión no han terminado.

Rayman 10th Anniversary

Para celebrar los diez años de historia, Ubisoft ha lanzado un título especial que contiene los siguientes juegos: Rayman Arena, Rayman 3: Hoodlum Havoc y Rayman 2: The Great Escape. Esta excelente pieza de colección les dará a los fans la oportunidad de tener tres éxitos al mismo tiempo, por si se les escapó alguno. Estará disponible para el GBA y para GCN; así que no lo pienses dos veces y apresúrate a conseguirlo.







¡NO DEJES QUE SE TE ESCAPE!

¡Ubisoft y Club Nintendo celebran el 10º aniversario de Rayman®!

150
afortunados ganadores



Mándanos un correo electrónico contestando estas preguntas:

1.- ¿En qué juego apareció Dark Rayman?
2.- ¿Cuál es el nombre de la isla donde vive Rayman?
3.- ¿Cómo se llama el mejor amigo de Rayman?
4.- ¿Cuál es el nombre del malévolo capitán pirata que aparece en Rayman DS?
5.- Menciona los nombres de otros cinco títulos desarrollados por Ubisoft para Nintendo.

Rayman®
10TH ANNIVERSARY

Bases

Manda un correo electrónico a rayman@clubnintendomx.com con el título "trivia Rayman 10º Aniversario" Los primeros 25 participantes que respondan correctamente las cinco preguntas, se ganarán uno de los 25 sets de playera y videojuego de Rayman. Los siguientes 125 ganarán una playera de Rayman. Se aceptarán correos del día 4 al 11 de octubre de 2005 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nosotros enviaremos un correo electrónico a los ganadores el día 18 de octubre del 2005 y sus nombres serán publicados en la revista de diciembre de 2005. La promoción sólo aplica para el DF y Área Metropolitana, y los ganadores tendrán hasta el día 28 de octubre de 2005 para venir a recoger su premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, de lunes a viernes de 10 am a 1 pm, o de 4 pm a 6 pm. Debes traer tu identificación oficial con copia para reclamar tu premio.
Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2005. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



CLUB NINTENDO

GAMEVISTAZO

DIG DUG: DIGGING STRIKE

NAMCO



Los verdaderos clásicos no pasan de moda

Este gran clásico regresa con toda la diversión que lo caracterizó hace ya varios años, aunque no se trata de un relanzamiento más: en **Digging Strike** deberás enfrentar más enemigos y peligros que nunca. Prende tu NDS y prepárate a vivir esta nueva aventura llena de emoción y humor.

Dig Dug cuenta con nuevas armas para detener a los enemigos y ayudarse a guiarlos a los túneles; además de algunos *items* básicos. Al usar apropiadamente tu equipo podrás sacar ventaja del entorno para vencer; pero ten cudiado, pues los peligros como la lava, las arenas movedizas y las rocas no distinguen entre el bien y el mal.



De 2D a 3D

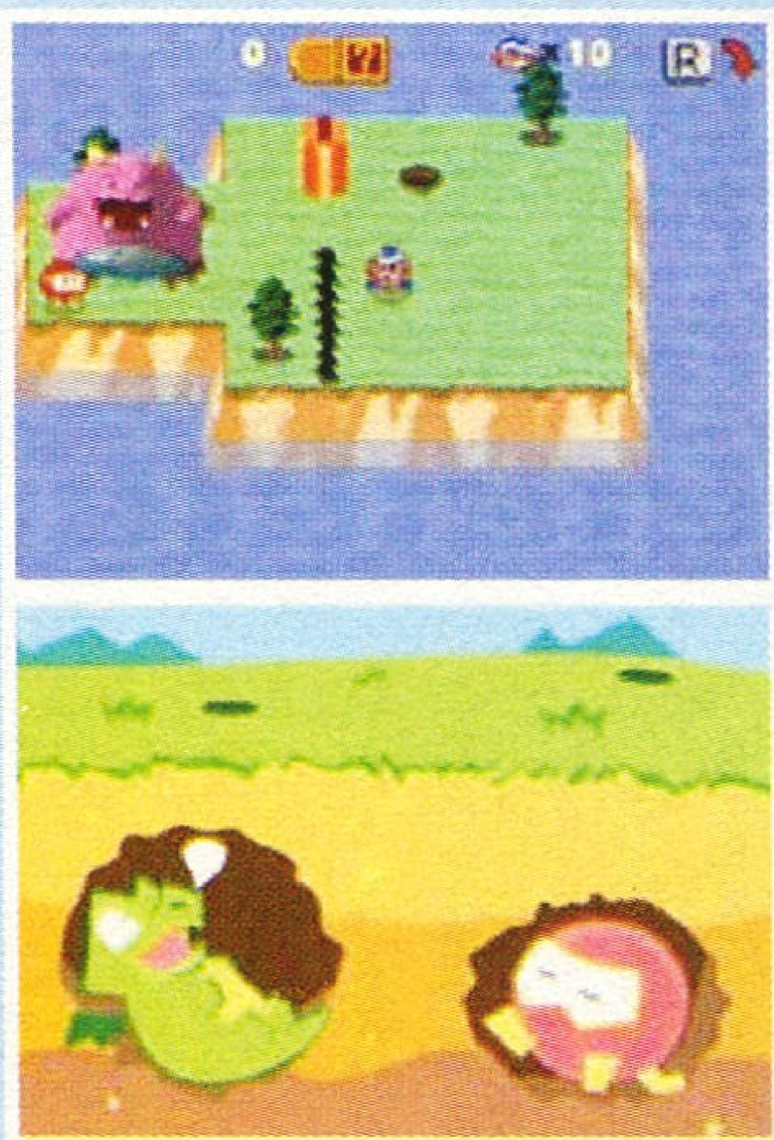
En el original **Dig Dug**, la acción se llevaba a cabo en una sola pantalla con vista en 2D; en la nueva versión para el Nintendo DS, explorarás mundos en 3D muy bien ambientados, en los que debes encontrar túneles para atrapar a los enemigos. En la pantalla inferior es donde puedes escarbar para conectar estos túneles y hacer que la isla se venga abajo. Pero hay que tener cuidado, porque puedes quedar atrapado en los túneles si no planeas tus movimientos, y podrías perecer junto con la isla.

Viejos enemigos, nuevos retos



Los malvados **Pooka** y **Fygar**, junto con una gran variedad de secuaces, se encuentran aterrorizando las islas. **Dig Dug** y sus amigos no se pueden quedar con los brazos cruzados, de manera que harán todo lo posible por acabar con la amenaza.

Las ventajas de lo moderno



Juega tú solo en el entretenido modo de aventura o invita a un amigo para que juntos disfruten de la diversión. Obviamente, el NDS te permite conectarte inalámbricamente para gozar del juego sin los clásicos cables que se enredan, se zafan, etc.

¿Recomendable? ¡Sí!

Siempre te hemos exhortado a que si puedes, le des una oportunidad a los juegos de antaño, ya sea en sus versiones originales o en *remakes*. Pero no cabe duda que al tener una nueva versión de un clásico, nos emocionamos al ver qué tal le quedan los cambios y qué cosas nuevas le incluyen. Te podemos decir que **Digging Strike** es muy divertido y vale la pena jugarlo; así que, si puedes, no lo dudes y decide por ti mismo.



NAMCO MUSEUM 50TH ANNIVERSARY COLLECTION



VIVENDI UNIVERSAL GAMES

Una sala de Arcadias para ti solo

Para celebrar su cincuenta aniversario, Namco ha creado la mejor de sus compilaciones de éxitos de antaño jamás vista. Ahora, en la comodidad de tu casa y en tu sistema casero favorito, el Nintendo GameCube, podrás entrar a una sala virtual de Arcadias en donde disfrutarás de muchas joyas que brillaron hace años. Todos los títulos vienen en sus versiones originales de Arcadia, así que si no tuviste oportunidad de gozarlas en su tiempo, ahora es cuándo.



Pac-Man-1980



Allá por 1980, **Pac-Man** fue toda una experiencia y un éxito rotundo. No podía faltar la versión original de este carismático personaje en esta excelente colección. Come píldoras, esquiva a los fantasmas y navega por el laberinto mientras te la pasas súper con el primer personaje del mundo de los videojuegos.



Galaga-1981

Al igual que **Ms. Pac-Man**, **Galaga** apareció en 1981, causando furor en los jugadores. Muy al estilo de **Space Invaders** o **Galaxian**, pero con mucha más acción, **Galaga** es una joya de los *shooters* que no te pueden faltar.



Ms Pac-Man-1981

Toda la diversión no iba a recaer nada más en el jefe de la familia: **Ms. Pac-Man** cuenta con más laberintos, nuevas frutas y la misma experiencia memorable que cuando salió en 1981.

Galaxian-1979



Este *shooter* es más sencillo que **Galaga**, pero requiere de una gran habilidad, ya que sólo puede haber un disparo tuyo en pantalla. ¿Crees ser lo suficientemente bueno?; pues baja de tu **Airwing** y enfrenta este retro-reto convirtiéndote en todo un **Galaxian.**

Dig Dug-1982



En este divertido juego, tus armas son una pala y una bomba de aire. Tu misión es recorrer las galerías subterráneas y acabar con los enemigos al inflarlos continuamente hasta que estallen.

Pole Position-1982



Antes de **Need for Speed**, de **Crusin´USA** y tantos más, **Pole Position** fue toda una leyenda en donde tus reflejos y manejo del volante eran puestos a prueba en este intenso juego de carreras.

Pole Position II-1983



La secuela no se hizo esperar demasiado, y un año después **Pole Position II** esuvo listo, con cuatro nuevas pistas: **Fuji**, **Test**, **Suzuka** y **Seaside**.

Rolling Thunder-1987



En este *shooter* en 2D, estás al control del agente secreto cuyo nombre clave es **Albatross**. Su misión: rescatar a la agente **Leila Blitz** y acabar definitivamente con la organización criminal conocida como **Geldra**.

Rally X-1980



En este adictivo título controlas un pequeño carro que debe recolectar banderitas en laberintos llenos de peligros y coches enemigos. Tu única arma, además de tus reflejos, es una nube de humo que deja mareados a tus oponentes.



Dragon Spirit-1987

Controla a un poderoso dragón y surca los cielos en esta genial aventura. Puedes usar hechizos, lanzar bombas y utilizar el aliento de fuego de tu dragón para eliminar a los enemigos.



Bosconian-1981

Este *shooter* tiene un excelente modo de jugar al poder moverte hacia cualquier parte en el espacio; además de acabar con las naves enemigas, pasas escenas al destruir cierta cantidad de estaciones espaciales.

Xevious-1982



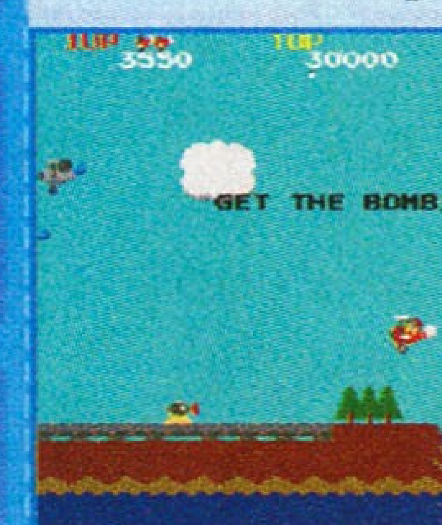
Un *shooter* que fue muy aclamado por su dualidad al atacar; tu nave va avanzando por las etapas, disparándole a los enemigos; pero también puedes arrojar bombas que acaban con las torres, tanques y demás artillerías terrestres.

Mappy-1983



Mappy, un ratón policía, debe usar su astucia y unos trampolines para evitar a los gatos mientras consigue los *items* del juego. Si te gusta la acción rápida y los personajes chistosos, **Mappy** es para tí.

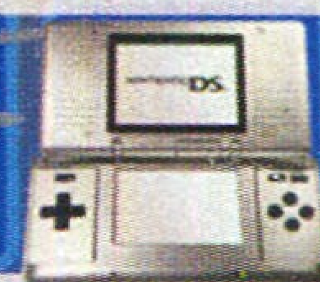
Sky Kid-1985



Súbete a tu biplano y vuela evadiendo a los enemigos, disparándoles con tu armamento y demostrando que eres el as de los pilotos en **Sky Kid**.

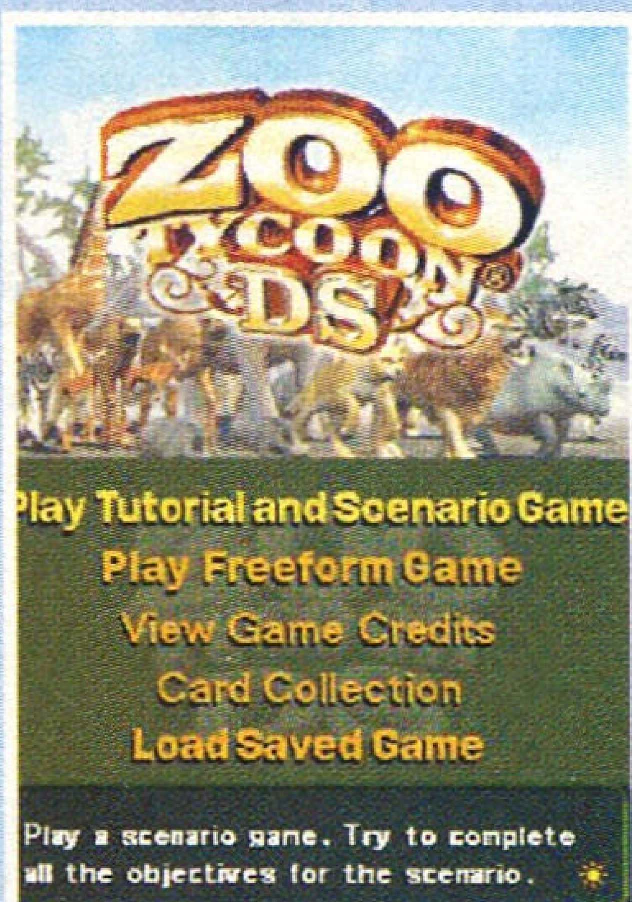
ZOO TYCOON DS

THQ



Un zoológico de bolsillo

THQ nos presenta un juego de simulación para el NDS basado en sus éxitos anteriores para PC. Todos hemos disfrutado de las visitas a algún zoológico; pero hay ocasiones en las que piensas que los animales no tienen tanto espacio, que debería haber más puestos de comida rápida, o bien, que sería bueno tener más especies exhibiéndose al público. En **Zoo Tycoon DS** podrás crear el parque zoológico de tus sueños, con todo lo que siempre quisiste ver y te quedaste con las ganas. Vamos a darle una rápida checada a este entretenido título para ver qué nos ofrece.



Tú eres el jefe



Como en cualquier otro juego de simulación, tienes el poder de tomar todas las decisiones (buenas o malas) que quieras, siempre y cuando tengas el poder económico y los recursos para hacerlo. De ti dependerá la extensión del terreno, qué espacio tendrá cada animal, cuántos tipos quieres y qué cantidad de cada especie deseas poner en cada hábitat. Obviamente no se trata de esto solamente, pero te darás una idea de todo lo que tu poder te permite hacer.

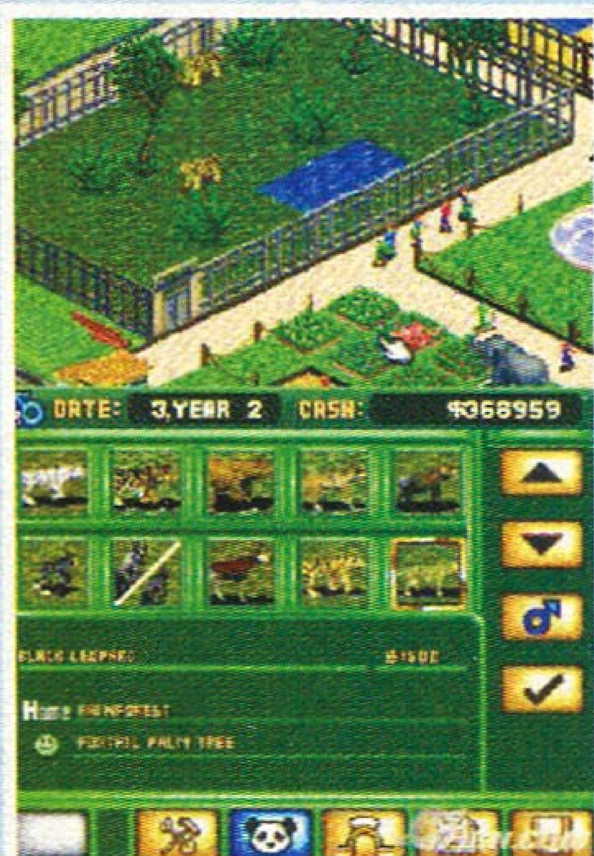
"Déjalo, hijo, está muy caro..."

El hecho de tener cosas para vender y ofrecer al público no es nada sencillo; debes saber que una persona no comprará algo que cueste demasiado, ni se comerá una hamburguesa que exceda su precio regular y, por supuesto, ni siquiera irá a tu parque si la entrada es muy cara. Saber cuánto cobrar por las cosas es algo vital para la supervivencia de tu zoológico, pues si es demasiado, la gente no irá; pero si sale muy barato, no obtendrás las ganancias necesarias para que puedas sostener el negocio. Mantén un ojo sobre los reportes acerca de los visitantes por día y los gastos que genera el lugar para que sepas cuándo subir o bajar los precios.



Atención a los animales

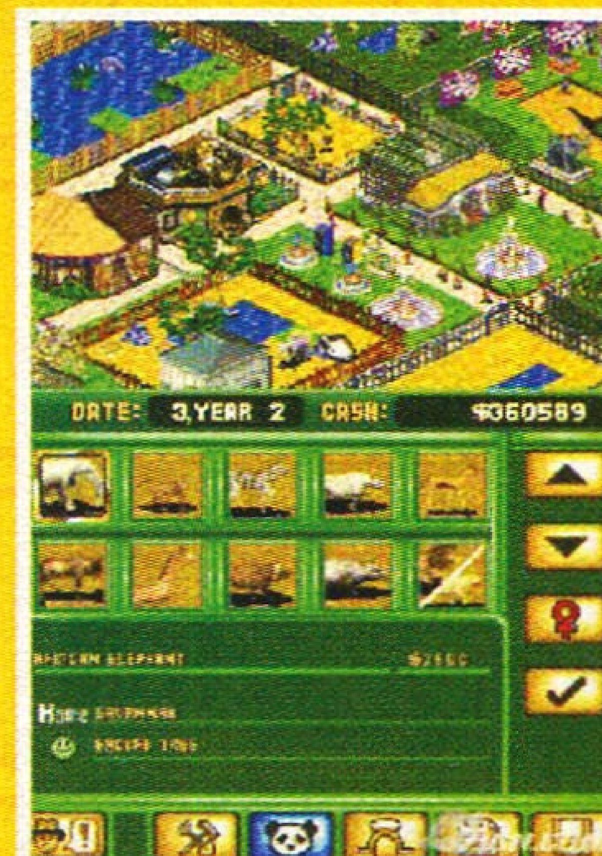
Sabemos que esos pixelitos juntos forman un animalito virtual dentro de tu NDS, pero también debes tomar en cuenta que están programados para comportarse lo más real posible. No puedes aventar a un panda a una jaula y olvidarte de él; tu deber es asegurarte de que goce de buena salud y que se mantenga activo. No solamente debes pensar en que las personas estén seguras en su recorrido; también asegúrate de que las jaulas estén a salvo de la gente, pues pueden provocar daños a los animales o al mobiliario.





El hábitat adecuado

Hay cosas obvias que no puedes permitirte pasar por alto, como poner antílopes en la jaula de los leones; pero otras cosas son importantes y puede que se te lleguen a escapar en el momento de construir y diseñar un lugar. Por ejemplo, es primordial que los monos tengan un árbol para que se suban y jueguen, pero si lo pones cerca de una reja o pared, tendrás changos pidiendo hamburguesas más pronto de lo que te imaginas. Si no cuidas estos detalles, o le das un buen mantenimiento a tu parque, puedes tener el escape de alguno de los animales. Esto no es común, pero sí convierte al zoológico en un lugar inseguro y la gente preferirá no visitarlo.



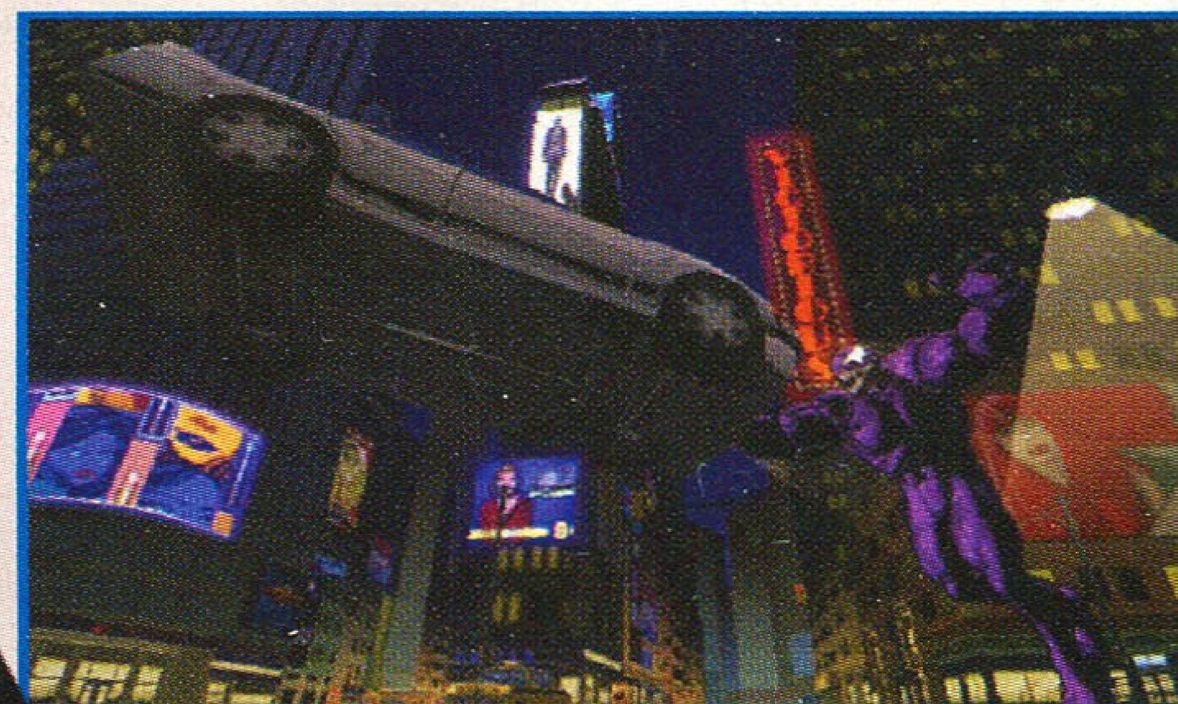
ULTIMATE SPIDER-MAN

Uno de los personajes más famosos y queridos del mundo de los cómics es sin duda el "amigable vecino", Spider-Man. El universo de los héroes de historietas es muy extenso, y evoluciona tan repentinamente y de formas tan radicales, que es difícil seguir de cerca a tus héroes. Una de las más recientes aventuras de este personaje se titula Ultimate Spider-Man; y afortunadamente, Activision nos tiene un juego basado en esta versión de la historia, en la que vivir colgado de las telarañas es cosa de todos los días, y mejor aún, es una de las mejores adaptaciones que hemos jugado.



Dos arañas por el precio de una

En US podrás jugar con el arácnido favorito de todos; pero también estará a tu disposición el supervillano conocido como Venom. Seguramente has de haber vivido las emocionantes experiencias de los títulos anteriores de Spider-Man; pero no exageramos cuando decimos que no se comparan con la libertad y diversión de esta nueva versión para el Nintendo GameCube. Los eventos de este juego no son exactamente los del cómic del mismo nombre, sino que empiezan justamente en donde éste se quedó; de esta manera, se complementa la historia y puedes gozar de nuevas aventuras. La diferencia es que ahora tú las controlas.







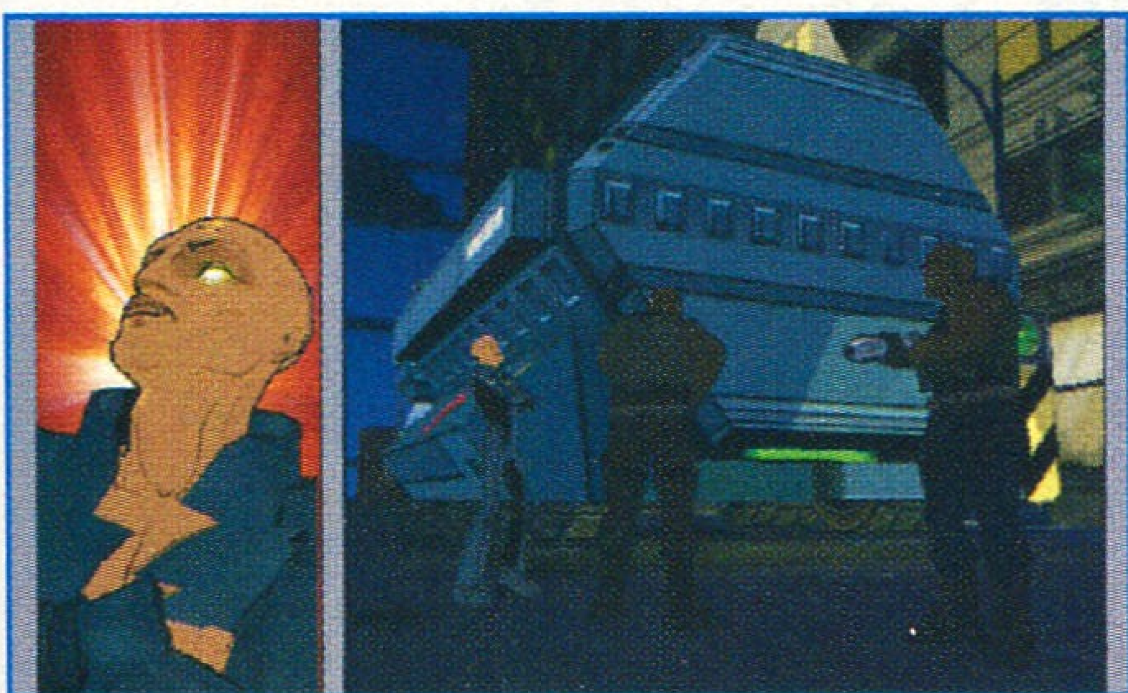
Compañía: Activision
Desarrollador: Treyarch
Clasificación: Teen
Categoría: Acción
Jugadores: 1
Fecha de salida: septiembre 2005

¡EL BIEN Y EL MAL ESTÁN A TU DISPOSICIÓN!

Detrás de las páginas

Los creadores del cómic, Brian Michael Bendis y Mark Bagley están detrás de las ilustraciones que acompañan este título. Gracias a su participación, el sentimiento de profundidad de US es magnífico; empiezas a jugar y pasar horas dentro de él sin darte cuenta. Estamos seguros de que los fans del héroe arácnido se sentirán como en casa, y qué mejor, pues pensarán que viven realmente dentro de las páginas de los cómics. No se trata de un título basado en el personaje y ya, sino de una experiencia muy realista; hablamos del 3D Comic Inking Technology, que hace que los dibujos cobren vida en cada frame de animación del juego.





¿Spidy o Venom?

No podemos decir que los villanos no tengan su propia reputación, así como miles de admiradores alrededor del mundo. El poderoso Venom es un personaje muy violento, y némesis del asombroso hombre araña. Y por supuesto, detrás de la máscara de Spider-Man, Peter Parker salva al mundo, asiste a la escuela y trata de conservar su empleo como reportero. Cada uno de ellos tiene sus habilidades específicas, así que te recomendamos que practiques con ambos para que no tengas confusiones posteriores.





Extensos escenarios

Los mundos en tiempo real de este juego dejan muy por debajo a las versiones anteriores; la libertad de movimiento fue llevada al extremo por los programadores, permitiéndote ir y venir por las calles, azoteas, y entre los edificios sin problemas. Obviamente, hay eventos que requerirán tu atención, como crímenes o accidentes; siendo un héroe, Spider-Man acudirá sin pensarlo dos veces. Aunque Venom tiene otros planes acerca de estos sucesos.







En Maximum Carnage de SNES, ya habíamos jugado con estos dos personajes.

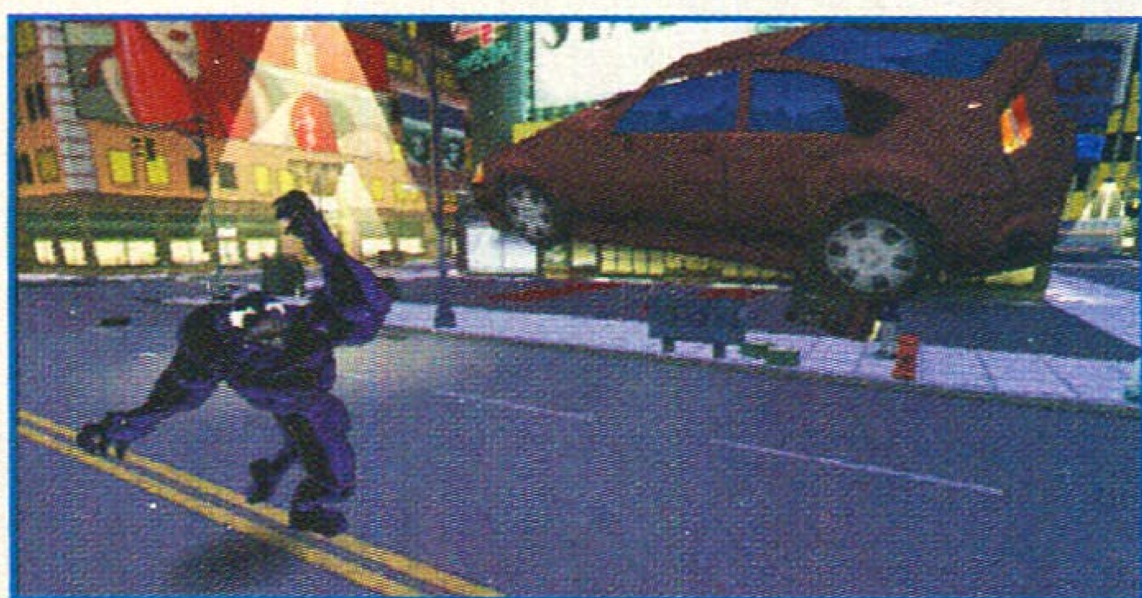
El héroe



Spider-Man es muy ágil y emplea sus rápidos movimientos para combatir al crimen; puede colgarse con su telaraña y recorrer grandes distancias columpiándose por los edificios. Cuando lo manejes, tendrás que acudir a distintas misiones para salvar a la gente de la ciudad, así como enfrentar a los villanos y mucho más.

El villano

Venom, por su parte, es mucho más fuerte que su enemigo. Él puede destruir casi todo lo que se ponga en su camino con su poder; aunque es lento en relación con Spider-Man, sus poderosos movimientos lo convierten en una amenza digna de reconocerse. Obviamente, no es muy dado a seguir las reglas y obedecer las leyes, así que ten esto en cuenta al manejarlo; recuerda que es un villano con poderes sobrehumanos.



Combates, enemigos y más

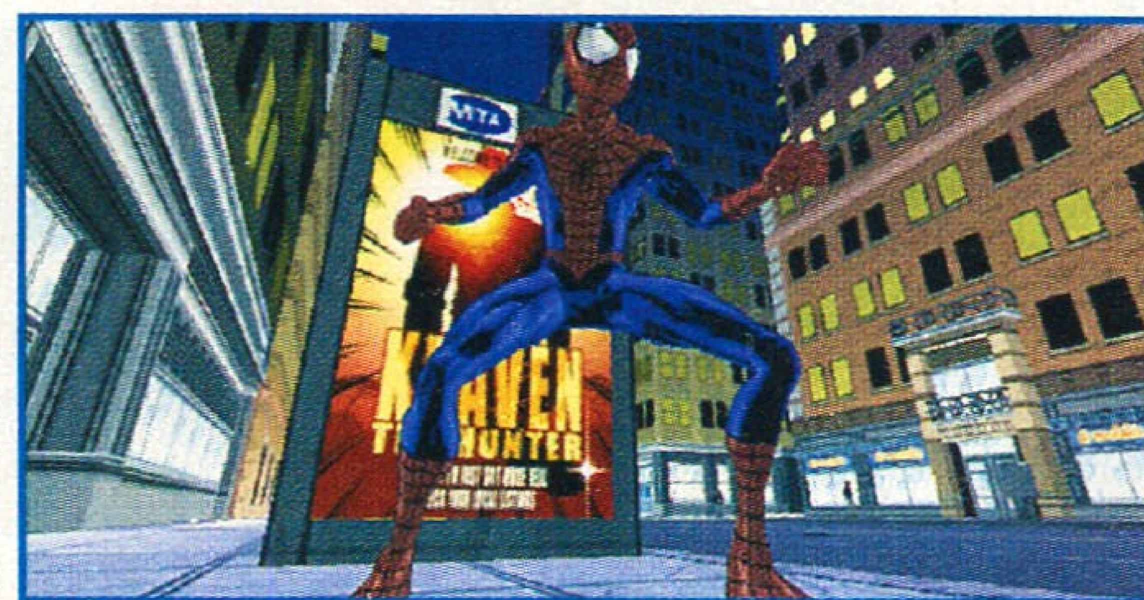
Muchos personajes clásicos del mundo de Spider-Man se dan cita para tomar parte en la acción; ya sea como enemigos normales o como jefes para pasar las escenas. Según los programadores, encontrarás a más villanos y personajes del universo de Spidy que en ningún otro juego hasta ahora. Cada uno de ellos tiene sus habilidades características y su manera de atacar, así como una variedad de movimientos para enfrentar a Venom y a su contraparte.



Para los fans de los cómics

Durante todo tu juego, verás muchas intromisiones y diálogos con "cuadritos" estilo historieta, para enfatizar el estilo de los personajes y del mundo de Spider-Man. La perspectiva de las acciones cambia según el momento y la historia; todos estos elementos hacen que Ultimate Spider-Man sea visualmente una maravilla; aunque si no eres muy aficionado, tal vez te parezca algo monótono o fuera de lugar, si lo que quieres es acción sin estar "leyendo"







Nueva historia

Como te mencionamos, los artistas detrás del cómic hacen de las suyas en este título, procurando complacer a los aficionados con nuevos giros en la historia y con algunas sorpresas que los dejarán con la boca abierta. Esta es una noticia genial para los fans, pero no tiene mucha importancia si te da lo mismo jugar con Wolverine, Venom o Link.

Conclusión

Ultimate Spider-Man es toda una maravilla visual, además de que su gameplay es bastante bueno y tiene muchos elementos interesantes. Si te gusta explorar las ciudades, enfrentar enemigos y vivir grandes emociones, no puedes dejar de darle una buena checada. Lo que más nos llamó la atención fue la increíble cantidad de elementos con los que puedes interactuar en los escenarios. Esperamos pronto ver juegos así de buenos con más superhéroes y ¿porqué no, con más súper villanos?



1 — 10



Crow 9.0

La versión anterior de **Spider-Man** me sorprendió muchísimo por la facilidad de explorar los rincones de la ciudad y ahora en **Ultimate Spider-Man** se mejora, agregándole gráficos estilo cómic y una opción para jugar de ambos lados, ya sea para salvar a la ciudad con **Peter Parker**, o para destruir todo con los poderosos puños de **Venom**. Lo major de todo es que dependiendo el personaje que elijas, serán los poderes y habilidades disponibles. También me agradó que los dibujantes originales se encargaron de las ilustraciones, de la misma forma que Alex Ross le puso su firma al filme **Spider-Man 2**.



Master 9.0

Mi superhéroe favorito es sin duda **Spider-Man**. He jugado prácticamente todos sus títulos, siendo mi favorito el primero que salió para Nintendo GameCube. Cuando se anunció el cambio de estilo para el personaje, muchos tuvieron dudas, pero por el gran trabajo que ha realizado Activision últimamente con sus licencias, les tuve confianza, y les puedo decir que el resultado es muy bueno; el aspecto *Cell Shaded* realmente te hace sentir dentro de un cómic, además de que los movimientos son muy fluidos y te permiten aprovechar todo el escenario.



Panteón 9.0

Los juegos de **Spider-Man** siguen saliendo, y lo bueno es que cada vez son mejores. Aunque no soy muy dado a comprar cómics, me gusta la historia de este personaje y siempre es grato controlarlo en algún sistema de Nintendo. No entiendo el cambio tan raro de "look" de **Spidy**, pero eso queda en segundo término al comprobar el excelente gameplay de **Ultimate Spider-Man**. Para finalizar, tengo que decir que resulta más divertido ser **Venom**, pues destruye todo y tiene más libertades **al carecer de códigos de justicia**.



MOVILTEKA
www.moviltekа.com

>> instrucciones generales

En SOLO 5 pasos super fáciles

Por ejemplo, si deseas una imagen cuyo numero es 71380:

1. Ve al menú "mensajes" para mandar un mensaje
2. Escribe el código de la imagen elegida (IMAGENCL) y su número (71380)
3. Envía el mensaje IMAGENCL 71380 al 22122
4. En unos segundos recibirás la imagen en tu cel
5. Dale a "guardar" y... ¡ ya es tuyo!

el otoño + cool enchula tu CEL

visita www.moviltekа.com

Chat

conoce gente nueva
liga
comadrea
platica
keda
sorprende...

Envia CHATCL al 44244

Costo / mensaje $3.00 + I.V.A

nuevos SONIDOS reales

cancioncilla graciosa silbada cod.: 10107

"kiss me you're fool" cod.: 10158

sonidos reales

GSM — Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia REALCL "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCL 10107 al 22122

ANIMALADAS
10070 lobos
10140 muuuchas vacas
10125 Tigre
10005 perro
10003 ovejita
10001 gato
10006 leon
10090 Elefante
10087 Chimpance
10142 caballos al galope

DE CINE
10138 DarthVader fx respira
10034 psicosis
10069 grito tarzan

HUMANOS
10114 Poseida 1
10136 Mentada
10100 Grito terror 3
10079 Bebé rie
10159 latido corazon
10135 Tamales
10024 beso
10025 grito de miedo
10092 Flatulencias varias
10098 Gol partido
10152 helicoptero

VARIOS
10008 dinosaurio
10172 cartoon efectos seguidos
10029 demonio

no te pierdas la MEJOR SELECCION DE JUEGOS JAVA

Envia JUEGOCL "cod. del juego" al 22122
Ejemplo: JUEGOCL 81144 al 22122
2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.) GSM

Mobile Grand Prix codigo 81144

carros & habilidad

Sim Fishing codigo 81492

top simulacion

Bubble Soccer codigo: 81276

habilidad & diversion

Tu nombre con tu foto preferida

Combina la imagen y el texto que quieras

Costo/sms $13.00 + I.V.A — GSM

Elije un tipo de letra:
1 ANA 4 NOTA
2 RAFA 5 ALE
3 AMOR 6 LUIS

Envia al 22122
NOMBRECL "cod.imagen" "cod. tipo letra" "nombre/txt"
Ejemplo: NOMBRECL 72512 1 LUPE al 22122

apoya a TU EQUIPO con nuestros exclusivos sonidos REALES de GILBERTO GLESS

Envia REALCL "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCL 10177 para recibir "Arriba el America"

CODIGO	DESCRIPCION
10177	Arriba el América
10194	Goya Cachun
10178	Arriba el Cruz Azul
10179	Arriba el Puebla
10180	Arriba las Aguilas
10181	Azul Azul Azul
10182	Chivas super Chivas

GSM — Costo/sms $13.00 + I.V.A

Fotos

Envia IMAGENCL "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCL 71380 al 22122
GSM — Costo/sms $13.00 + I.V.A

70063	70181	70210	71380	71700	70224	70261
70365	70368	70404	70529	70682	70684	70690
71018	71021	71083	71119	71159	71165	71201
71385	71453	71470	70035	72721	72677	70885
70884	71530	71686	71708	71757	71765	71777
71792	71794	71850	71860	71989	71995	72045
72046	72119	72134	72372	72392	72394	72531
72618	72642	72680	72711	72715	72717	72718

DATE el GUSTO¡¡ Riete con los MEJORES CHISTES
Envia CHISTECL al 44244
solicita todos los que quieras... !!tenemos muchos¡¡
(costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

POSTALES SALVAPANTALLAS

Envia POSTALCL "cod. logo elegido" marca celular al 22122
Ejemplo: POSTALCL 61125 nokia al 22122
Costo/sms $13.00 + I.V.A

60096	60119	60120	60158	60209	60225	60227	60268	60299
60374	60455	60465	60500	60544	60559	60560	60615	60618
60625	60627	60632	60800	60857	60859	60866	60870	60894
60930	60931	60947	60950	60952	61002	61096	61156	61160

MELODIAS que + suenan

Monofónicos

Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envía al 22122
TONOCL "cod.melodia" MARCA CEL.
Ejem.: TONOCL 20310 nokia al 22122

Polifónicos

GSM — Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envía POLICL "cod. melodia" al 22122
Ejemplo: POLICL 20310 al 22122

NOVEDADES Mexicanas

20755 Sálvame RBD
20756 Amar sin ser amada Thalía
20762 Por besarte Lu
20765 Aire Intocable
20766 Que vida la mia Reik
20767 Mi credo Pepe Aguilar Y Tiziano Ferro
20769 Barco a Venus Fey
20770 La sorpresa Los tigres del norte
20771 Echame a mi la culpa Luis Miguel
20772 Mía Paulina Rubio
20773 Dejame Uff 2 0
20774 Que más quisiera Banda El Recodo
20775 Quémándome de amor Moderatto
20776 Solo quedate en silencio RBD
20777 Un héroe real Aleks Syntek
20764 Fue ella fui yo Yahir

>>> TOP CINE + TV

20081 La pantera rosa
20206 Expediente X
20061 Pinky y Cerebro
20217 Titanic
20189 Rocky
20196 Cazafantasmas
20204 South Partk
20203 Los simpsons
20220 Loney toons
20205 Pajaro Loco
20211 Mision Imposible
20190 Superman
20019 Armageddon
20562 Silbido Kill Bill
20674 Save me Smallville Theme TV
20557 Marcha imperial Star Wars

codigo 20758 Doraemon

codigo 20754 Assasin's tango (Mr.and Mrs. Smith)

HIMNOS DE FUTBOL

TOP 20730 Chivas rayadas del Guadalajara
20550 Himno del Barca
TOP 20731 Pumas UNAM

>>> TOP LATINO MUNDIAL

TOP 20536 Ahora quien Marc Anthony
20692 Contra viento y mareas Chayanne
TOP 20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz
20606 La camisa negra Juanes
20615 Víveme Laura Pausini
TOP 20533 Gasolina Daddy Yankee feat. Pittbull
20514 Precisamente ahora David de María
20634 No me lo puedo explicar Tiziano Ferro
TOP 20581 El universo sobre mi Amaral
20505 Nada valgo sin tu amor Juanes
20043 Fiesta Pagana Mago de Öz
20417 Duele el amor A. Syntek y A.Torroja
20583 Lo que pasó Daddy Yankie
TOP 20759 No Shakira
20760 Para tu amor Juanes
TOP 20778 Dulce Niña Na na na Kumbia Kings
20763 Daría La quinta estación
20768 No era necesario Reyli Barba
TOP 20780 Al fin me armé de valor Reily

>>> TOP INTERNACIONAL & dance

TOP 20617 Incomplete Back Street Boys
20623 Speed of sound Coldplay
TOP 20611 Welcome to my life Simple plan
20619 Don't phunk with my heart B.E.Peas
20670 Feel good Inc Gorillaz
TOP 20579 Bvard of broken dreams Green Day
20628 Lyla Oasis
TOP 20399 Dragostea din tei O-zone
20146 Clocks Coldplay
20520 Toy Soldiers Eminem
20364 Toxic Britney Spears
20459 Yeah Usher
20488 American idiot Green day
TOP 20312 Traffic DJ Tiesto
20442 Hey mama Black eyed peas
20390 Im still in love with you S.Paul&Sasha
20327 Where is the love Black eyed peas
20568 Get right Jennifer Lopez
20310 Crazy in love Beyonce

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CEL COMPATIBLES: MONOFONICOS:NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590I, 6560, 3100, 7250, Ngage.SONY ERICSSON:T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600,TG8m MOTOROLA: V120T,V60T, C150, C350, C388,T720i, T193,E380, T730i SAMSUNG: STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S,G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395,3650.SANSUNG R225,R325,A325.SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA3395,3650,6590,8390,8890.SAMSUNG R225,R325. SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650.PANASONIC GD88.SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifónicos).Motorola V300 y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN.Si tu celular no aparece en este listado,está bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido.Asegurate que tu cel tenga la configuración WAP correcta y es compatible con el producto solicitado.Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.00 + I.V.A .Costo descarga de Juegos Java 2 sms. El cargo ocurre inmediatamente y no se devuelven los pedidos erróneos. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM.Telcel no es responsable de este servicio, así como de la publicidad ni de los contenidos. Contenido disponible solo para TELCEL.Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V: 52 69 01 87 y del interior al 01/800SPACIOP Ó 01 800 7722467 Los pedidos se entregan en 60 segundos, pero pueden existir retrasos debido al congestionamiento de la red

LINEA AMARILLA — Sección patrocinada por Línea Amarilla
Diario de avisos oportunos de inserción gratuita
Visita www.lineamarilla.com

Uno con el control

Por **Master**



¡Hola! ¿Cómo están? Me imagino que el retraso de la nueva aventura de Link los tiene algo desconcertados, ¿verdad? Y para ser honestos, yo también estoy un poco triste, pero hay algo que me anima, y es que desde que tengo memoria, siempre que Nintendo pospone la salida de alguno de sus títulos, es para mejorar, para ofrecernos un producto de la calidad a la que nos tiene acostumbrados. Por esa razón me siento tranquilo, porque sé que podemos confiar en Nintendo. Pero bueno, existen muchos juegos en el mercado que somos capaces de disfrutar, y uno de ellos es Mortal Kombat Deception, del cual hace algunos números publicamos los movimientos finales de cada personaje, y ahora yo te voy a dar algunos combos así como consejos para que mejores o amplíes tu conocimiento sobre este gran juego de pelea.

Sub-Zero

Desde mi particular punto de vista, este personaje es el más representativo de la serie, y no sólo por sus movimientos o personalidad, sino también por la historia que lo rodea. Primero que nada, te voy a enseñar un combo que a pesar de ser corto, si lo conectas un par de veces te puede sacar de cualquier problema.





Combo 1

Cuando estés cerca de tu rival, presiona B, Y, Atrás + Y... con esta combinación elevas a tu adversario. Ahora bien, tienes dos maneras para terminar la cadena: puedes marcar la secuencia nuevamente, con lo que obtendrás un daño de 26%, o bien, tienes la opción de marcar Atrás + Y, Atrás, Adelante + X, con lo que logras un daño de 23%, pero la verdad se ve más espectacular. De hecho es de mis favoritos.





Combo 2

Ahora que si lo que quieres es impresionar a todos tus amigos, te tengo un combo de 10 golpes que le bajará algo más que la sonrisa a tus contrincantes. Primero, espera un descuido de tu oponente, y en ese instante marca B, Y, X, L, B, Y, L para elevarlo; ahora, para el remate final, presiona B, Y, X. Dominando estos combos, tienes garantizada la victoria.

Scorpion

Este personaje tiene movimientos muy variados, que puede utilizar para confundir a tus amigos y conectarles un buen combo como el que te voy a enseñar enseguida.



Combo 1

Con la técnica **Haphido**, presiona Y, Y, L, B, A, A, A. Realizarás un combo de 7 golpes muy efectivo, que quizá no eleve a tu rival para agregarle algún remate, pero si estás jugando en uno de los stages que tienen bordes, puedes presionar a tu oponente para que se dirija a las orillas y después aplicar el combo para que caiga.

Combo 2

Inicia esta jugada con el *Spear*, ya que tu contrario está junto a ti; presiona Y, A, Arriba + X, Arriba + X, con lo cual lo elevarás. Para terminar el combo, tienes tres opciones: Adelante, Atrás + A; Abajo, Atrás Y; o bien, Y, Y, L, B, A, A, L. Con este último remate sacas la espada.









Goro

Es uno de los personajes exclusivos para la versión de Nintendo GameCube, y también uno de los más poderosos del juego; y para muestra, un combo.

No importa que tus oponentes estén lejos de ti o con defensa; marca Arriba, Abajo + A para que Goro golpee el piso y mande a volar a tu rival; en ese momento, presiona Atrás + B para mantenerlo en el aire un segundo más e inmediatamente terminalo con B, B, A.





Kenshi

Desde la edición anterior, este personaje se convirtió en uno de mis favoritos, ya que gracias a sus poderes psíquicos logra combos muy espectaculares y que además no son nada difíciles de marcar.

Enfrente de tu rival, presiona Y, Y, Y, Atrás + B, Atrás + B, y para rematarlo, puedes usar Abajo, Adelante + X, o Adelante, Atrás + A.





Consejos generales:

Cuando comiences cualquier combinación, síguela marcando aunque tu contrario haya puesto defensa, ya que en cualquier momento se puede descuidar y por lo menos entraría una parte de tu ataque.

Te recomiendo que los movimientos como el **Bloody Spear**, de **Scorpion**, o el **Freeze Ball**, de **Sub-Zero**, los marques cuando estés cerca de tu rival, pues así tendrá poco tiempo de reaccionar y esquivarlos.



Noob-Smoke

Al parecer, la frase "la unión hace la fuerza" se la tomaron muy en serio estos dos Ninjas; pero gracias a eso, su repertorio de técnicas es muy amplio, y son capaces de hacerle frente a quien sea.

Con **Smoke**, presiona Z cerca de tu enemigo para hacerle un agarre; aprovecha que queda mareado y presiona Adelante, Adelante + X; antes de que caiga, marca B, Y, X, L, B, B; con esto se retirará Smoke para darle su lugar a Noob y que éste agregue dos golpes más al combo.







El objetivo de esta sección es que seamos mejores videojugadores, que sepamos disfrutar nuestros títulos, y buscar maneras diferentes de jugar que nos distingan de aquellos que sólo buscan la manera de hacer trampa para obtener victorias fáciles. Les comento lo anterior, porque antes de despedirme por este mes, quiero compartir con ustedes un pensamiento que me mandó mi amiga Giselle A. Palomera Galindo; lo hizo tomando en cuenta lo que les acabo de mencionar; espero les guste, y recuerden escribir todos sus comentarios a juang@clubnintendomx.com ¡Hasta la próxima! por cierto, no olviden leer **El ojo del cuervo**, para conocer más de la saga.

"Un héroe gana una batalla quitándose la venda de miedo que cubre sus ojos, desenvainando su espíritu y escudándose con su mente, sus más poderosas armas. Un héroe no vive para siempre; pero su leyenda sobrevive entre los ecos del tiempo, tomando un lugar en nuestros corazones.

La vida es una constante batalla, y todos nosotros llevamos un héroe por dentro.

No nos rindamos y ganaremos"



S.O.S.

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE
NINTENDO DS

ACTIVA MAPAS EXTRA

Simplemente introduce el cartucho de GBA de las versiones anteriores de Advance Wars en tu Nintendo DS y haz lo siguiente:

Secreto	Cómo Activar
Advance Warpaper	Cómpralo por un punto cuando insertes Advance Wars (GBA) en tu Nintendo DS.
Advance Warpaper 2	Tómalo por un punto cuando insertes Advance Wars II (GBA) en tu Nintendo DS.
Mapa de Hachi´s Land	Cómpralo por un punto cuando insertes Advance Wars (GBA) en tu Nintendo DS.
Mapa de Lash's Land	Tómalo por un punto cuando insertes Advance Wars II (GBA) en tu Nintendo DS.
Mapa de Nell's Land	Cómpralo por un punto cuando insertes Advance Wars (GBA) en tu Nintendo DS.
Mapa de Strum's Land	Tómalo por un punto cuando insertes Advance Wars II (GBA) en tu Nintendo DS.

HABILITA NUEVOS COMANDANTES

En cuanto hayas activado a los dirigentes, aún debes comprárselos a Hachi. El costo lo incluimos al final del código.

Secreto	Cómo Activar
Adder	Termina la misión 26 en campaña normal - 1000 puntos.
Candle	Acaba la misión 26 en campaña normal 3500 puntos.
Chakka	Gana la misión 26 en campaña normal 3500 puntos.
Flak	Finaliza la misión 26 en campaña normal - 3500 puntos.
Grimm	Termina la misión 20 en campaña normal - 1000 puntos.
Hachi	Acaba la campaña normal con un rango S 2000 puntos.
Hawke	Gana la misión 26 en campaña normal - 1000 puntos.
Javier	Finaliza la misión 20 en campaña normal 1000 puntos.
Lash	Termina la misión 26 en campaña normal 1000 puntos.
Nell	Acaba la campaña normal con un rango A - 2000 puntos.
Sasha	Gana la misión 20 en campaña normal 1000 puntos.
Zipo	Finaliza la misión 26 en campaña normal 3000 puntos.

MISIONES EXTRA

Con esto podrás activar las misiones de bono y, por consiguiente, nuevas unidades de combate.

Secreto	Cómo Activar
Misión 11	En la misión 10, captura la ciudad que está al Este de tu cuar tel.
Misión 14	En la misión 13, captura la ciudad que está en la esquina Noroeste.

NANOSTRAY
NINTENDO DS

OPCIONES EXTRA EN CHALLENGE MODE

Banda sonora de Mokuzo	Termina el Score Challenge de Mokuzo Depths.
Arte conceptual de Chuuroh City	Completa el reto 18.
Música de Chuuroh City	Completa el reto 17.
Modelo del enemigo "Masked Raider"	Completa el reto 19.
Modelo del enemigo "Mr. Slater"	Completa el reto 10.
Modelo del enemigo "Squidman"	Completa el reto 13.
Modelo del enemigo "Triple Zero"	Completa el reto 05.
Modelo del enemigo "Whale-Bot 3000"	Completa el reto 16.
Arte conceptual de Hibashira Plains	Completa el reto 09.
Música de Hibashira Plains	Completa el reto 08.
Arte conceptual de Mitsurin Jungle	Completa el reto 02.
Música de Mitsurin Jungle	Completa el reto 01.
Arte conceptual de Mokuzu Depths	Completa el reto 04.
Música de Mokuzu Depths	Completa el reto 03.
Arte conceptual del Sekai Outpost	Completa el reto 15.
Música del Sekai Outpost	Completa el reto 14.
Arte conceptual del Sekihi Belt	Completa el reto 12.
Música del Sekihi Belt	Completa el reto 11.
Arte conceptual del Sunahara Desert	Completa el reto 07.
Música del Sunahara Desert	Completa el reto 06.
Arte conceptual de la Zenshoh Station	Completa el reto 21.
Música de la Zenshoh Station	Completa el reto 20.

FIRE EMBLEM: THE SACRED STONES
GAME BOY ADVANCE

OBTÉN PERSONAJES SECRETOS

Termina el juego una vez y entra en Ex Map en Extra Mode. Ellos se unirán a ti en la siguiente batalla.

Secreto	Cómo Activar
Caellach (clase: Hero)	Acaba la torre 3F.
Fado (clase: General)	Concluye las ruinas.
Glen (clase: Dragon Master)	Finaliza las ruinas, quinta ronda.
Hayden (clase: Forest King)	Termina las ruinas, quinta ronda.
Ismaire (clase: Sword Master)	Acaba la torre.
Lyon (clase: Necromancer)	Concluye las ruinas tres veces.
Orson (clase: Paladin)	Finaliza la torre 6F.
Riev (clase: Bishop)	Termina la torre 7F.
Selena (clase: Mage Knight)	Concluye la torre tres veces.
Valter (clase: Wyvern Knight)	Acaba las ruinas, séptima ronda.

ACTIVA NUEVOS PERSONAJES EN EPHRAIM ROUTE

Simplemente termina el juego una vez.

Secreto	Cómo Activar
Amelia	Capítulo 09 : Haz que Ephraim o Franz hablen con ella.
Cormag	Capítulo 10 : Haz que Duessel platique con él.
Dozla	Capítulo 11 : Haz que L'Arachel charle con él.
Duessel	Capítulo 10 : Haz que Ephraim hable con él.
Eirika	Capítulo 15 : En el turno tres.
Ewan	Capítulo 12 : Visita la casa que está al sur.
Innes	Capítulo 15 : En tres turnos.
L'Arachel	Capítulo 11 : Haz que Ephraim platique con él.
Marisa	Capítulo 12 : Haz que Ewan charle con ella.
Rennac	Capítulo 14 : Haz que Ephraim o L'Arachel hablen con él.
Saleh	Capítulo 15 : En tres turnos.
Syrene	Capítulo 17 : Platica con ella con Tana o Innes.

ACTIVA NUEVOS PERSONAJES EN EL JUEGO DE EIRIKA

Secreto	Cómo Activar
Ameila (Recruit)	Háblale a Eirika o Franz.
Amelia, 2da. vez (Recruit)	Háblale en el capítulo 9 con Franz.
Cormag (Wyvern Rider)	Háblale a Eirika en el capítulo 13.
Dozla (Berserker)	Háblale con L'Arachel o se une al final del capítulo 11.
Duessel (Great Knight)	Se une en el segundo turno del capítulo 15.
Ephraim (Lord)	Se une en el segundo turno del capítulo 15.
Ewan (Pupil)	Háblale a Ewan en la casa de hasta abajo en el capítulo 12 (con Saleh).
Gerik (Mercenary)	Háblale con Innes o Tethys en el capítulo 10.
Innes (Sniper)	Háblale con Tana o Eirika en el capítulo 10.
Knoll (Shaman)	Se une en el segundo turno del capítulo 15.
L'Arachel (Troubadour)	Háblale con Eirika o se une al final del capítulo 11.
Marisa (Myrmidon)	Háblale con Gerik en el capítulo 10.
Myrrh (Manakete)	Se une al inicio del capítulo 16.
Rennec (Rogue)	Háblale con Eirika (debes pagarle) o L'Arachel (reclútalo gratis) en el capítulo 14.
Saleh (Sage)	Se une al inicio del capítulo 12.
Syrene (Falcoknight)	Háblale con Tana o Innes en el capítulo 17.
Tana (Pegasus Knight)	Se une en el capítulo 9.
Tethys (Dancer)	Háblale con Innes en el capítulo 10.



FANTASTIC FOUR
NINTENDO GAMECUBE

HABILITA NUEVAS ESCENAS PARA ARENA FIGHT

Nivel de guardias viejos	Encuentra 31 secretos F4.
Misión Survival Killing 2: Barcaza	Halla 2 secretos F4.
Misión Survival Killing 3: Arena subterránea	Encuentra 4 secretos F4.
Misión Survival Killing 4: Arena Tikal	Halla 7 secretos F4.
Misión Survival Killing 5: Arena Horus	Encuentra 20 secretos F4.
Misión Survival Killing 6: Arena elevador	Halla 25 secretos F4.
Misión Survival Killing 7: Arena escudo	Encuentra 28 secretos F4.
Activa el nivel secreto "infierno"	Derecha, derecha, B, X, Izquierda, Arriba, Abajo. (En el menú principal, si lo haces bien, escucharás un sonido de confirmación).

ACCEDE AL MATERIAL ADICIONAL

Secreto	Como Activar
Biografía de los F4	Adquiérela en el "Upgrades Menu" por 2000 puntos.
Biografía de los villanos clásicos de F4 #1	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 2000 puntos.
Biografía de los villanos clásicos de F4 #2	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 2000 puntos.
Biografías de los enemigos originales de los F4 #1	Adquiérela en el "Upgrades Menu" por 2000 puntos.
Biografías de los enemigos originales de los F4 #2	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 2000 puntos.
Misión extra: Latveria 1	Termina el juego en la "Medium".
Misión extra: Latveria 2	Acaba el juego en "Hard"
Conceptual 1: Dibujos de enemigo	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 1000 puntos.
Conceptual 2: Dibujos de los Jefes	Adquiérela en el "Upgrades Menu" por 1000 puntos.
Conceptual 3: Trazo de personajes a lápiz (Marvel)	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 1000 puntos.
Conceptual 4: Trazos de "Ultimate Fantastic 4"	Adquiérela en el "Upgrades Menu" por 1000 puntos.
Conceptual 5: Paneles de "Ultimate Fantastic 4"	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 1000 puntos.
Portadas 1: Fantastic 4 clásico, portada #1	Adquiérela en el "Upgrades Menu" por 2500 puntos.
Portadas 2: Fantastic 4 clásico, portada #2	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 2500 puntos.
Portadas 3: Fantastic 4 clásico, portada #3	Adquiérela en el "Upgrades Menu" por 2500 puntos.
Portadas 4: Fantastic 4 clásico, portada #4	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 2500 puntos.
Portadas 5: Fantastic 4 clásico, portada #5	Adquiérela en el "Upgrades Menu" por 2500 puntos.
Portadas 6: Fantastic 4 clásico, portada #6	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 2500 puntos.
F4 Secreto 1: Entrevista con Stan Lee #1	Recolecta nueve iconos de F4.
F4 Secreto 2: Entrevista con Stan Lee #2	Junta 13 iconos de F4.
F4 Secreto 3: Entrevista con el desarrollador #1	Recolecta 22 iconos de F4.
F4 Secreto 4: Entrevista con Stan Lee #3	Junta 26 iconos de F4.
F4 Secreto 5: Entrevista con Stan Lee #4	Recolecta 29 iconos de F4.
F4 Secreto 6: Entrevista con el desarrollador #2	Junta 33 iconos de F4.
F4 Secreto 7: Entrevista con Stan Lee #5	Recolecta 35 iconos de F4.
Entrevista 1: Michael Chiklis (The Thing)	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 5000 puntos.
Entrevista 2: Loan Gruffudd (Mr. Fantastic)	Adquiérela en el "Upgrades Menu" por 5000 puntos.
Entrevista 3: Zak Penn y Marty Signore #1	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 5000 puntos.
Entrevista 4: Chris Evans (Human Torch)	Adquiérela en el "Upgrades Menu" por 5000 puntos.
Entrevista 5: Jessica Alba (Invisible Woman)	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 5000 puntos.
Entrevista 6: Zak Penn y Marty Signore #2	Adquiérela en el "Upgrades Menu" por 5000 puntos.
Entrevista 7: Julian McMahon (Dr. Doom)	Cómprala en el "Upgrades Menu" por 5000 puntos.

MARIADOS



Como podrás darte cuenta, los cambios en Club Nintendo continúan; y porque tú lo pediste, aquí están de regreso los queridos Mariados. Recuerda que si llegas a tener una duda acerca de un juego, de cómo pasar un nivel, cómo vencer a un enemigo o dónde encontrar algo en especial, puedes escribirnos a la dirección de la revista por correo ordinario, o electrónico a: club@clubnintendomx.com
Dirige tu carta o mail a esta sección específicamente, y haz las preguntas directas y lo más explicito posible, para que podamos clasificarlas.

nintendogs™

Hemos recibido muchas dudas acerca de los trucos que le puedes enseñar a tus cachorros; no se trata de que tengas que hacer cosas muy complicadas; simplemente debes tenerle paciencia a tu perrito; por esta razón te daremos un par de tips muy buenos, así como la manera de lograr que haga ciertos trucos.

Consejos

La voz es importante

Toma en cuenta que tu cachorro virtual es como si fuera uno de verdad: necesita una buena atención y paciencia para aprender las cosas. No te desesperes y procura tomarte un tiempo para que puedas entrenarlo bien. Lo primero que debes tener en cuenta es que tu voz debe ser clara y fuerte; si hablas quedito o demasiado rápido, puede no entenderte y no aprenderá el truco. Trata de usar siempre el mismo tono de voz; no te apenes porque la gente voltee a ver que le hablas a tu NDS; tu perrito necesita de ti para convertirse en un campeón.



?



Pon atención a las reacciones del perrito: si aparece un signo de interrogación rojo, quiere decir que no escucha tu voz claramente; si es azul, quiere decir que está confundido porque usaste el mismo nombre para dos trucos.

Nombra bien los trucos

Para asegurarte de que Firuláis -o como se llame tu cachorro- no se confunda con los trucos, es recomendable que nombres cada suerte con una orden distinta. Por ejemplo, puedes usar "parado" y "siéntate", para evitar usar "sentado" y que haya conflicto. Aunque si hablas claramente, puedes ponerle nombres similares sin que afecte demasiado.



Un perro feliz aprende mejor



Nintendo logró una maravilla al darle vida a los pequeños cachorros de Nintendogs. Por esta razón, el comprender que son muy parecidos a los reales te ayudará mucho a enseñarle cosas y que se entiendan mejor. Si tu animalito está de mal humor, cansado o hambriento, por mucho que intentes trabajar con él no se prestará al aprendizaje.

Trucos avanzados



Hay muchos para enseñar, pero te vamos a mencionar un par para que veas la forma de lograr más suertes; intenta combinar distintos trucos y verás los resultados. Un detalle importante es que no lo acaricies después del primer movimiento, o creerá que el truco ha terminado; debes ser rápido para que puedas unir dos suertes en una sola orden.

Trucos básicos

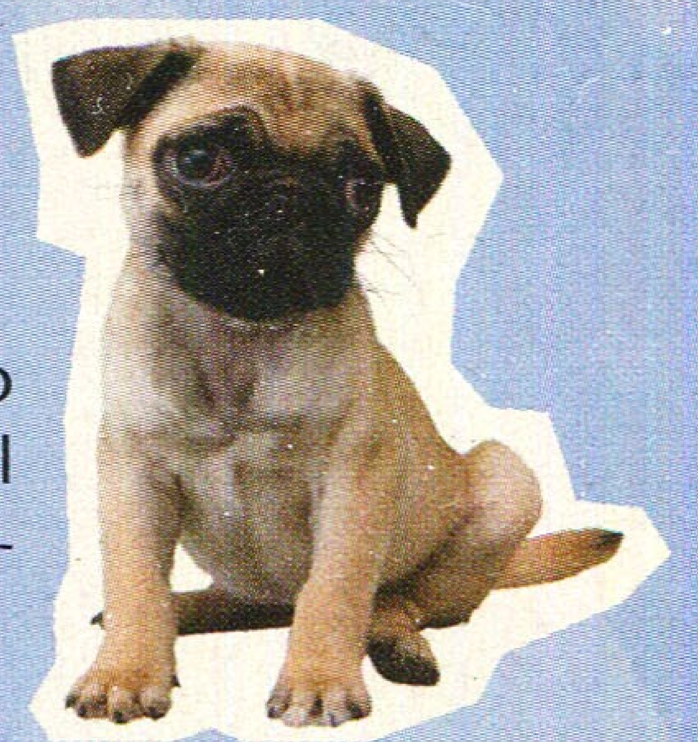


La pata

Toca la patita del perro y detenla para que la puedas levantar; ahora toca el botón de entrenamiento y enséñale el truco.

Agacharse

Para lograr este otro truco, haz que tu perrito se siente; ahora toca su cabeza y dibuja una línea hacia abajo para que quede agachadito. Con el botón de entrenamiento podrás guardar esta orden, que puedes ponerle "abajo" para evitar alguna confusión.



Rodar

Sienta a tu amiguito y haz que quede agachado; tócalo y dibuja una línea horizontal para que él ruede completamente. También puedes hacer que se quede de lado, para dar pauta a nuevos trucos.



Muertito

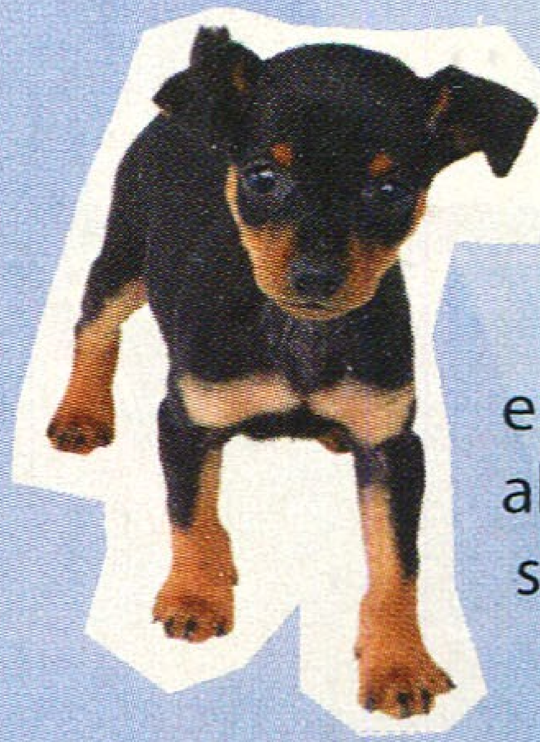
Realiza las acciones para dejar al perro de lado: tócalo y dibuja una línea hacia arriba, y rodará hasta que quede con la pancita para arriba.



Correr en círculos

Este truco es realmente divertido: toca la cola del cachorro y sujétala para que se ponga a correr en círculos. Una vez que le enseñes esta orden, podrás hacer que la repita y verlo cómo juega solo.

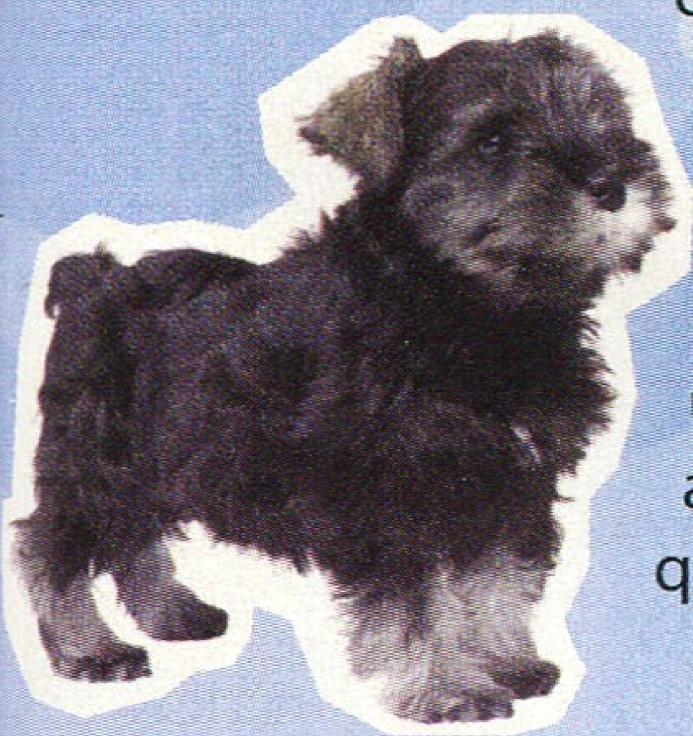




Saltar

Cuando notes que el perrito mueve su colita, quiere decir que tiene ganas de jugar un rato. En estas ocasiones puedes enseñarle más cosas, como hacer que salte al señalarle con el Stylus un punto arriba de su cabeza.

Pararse

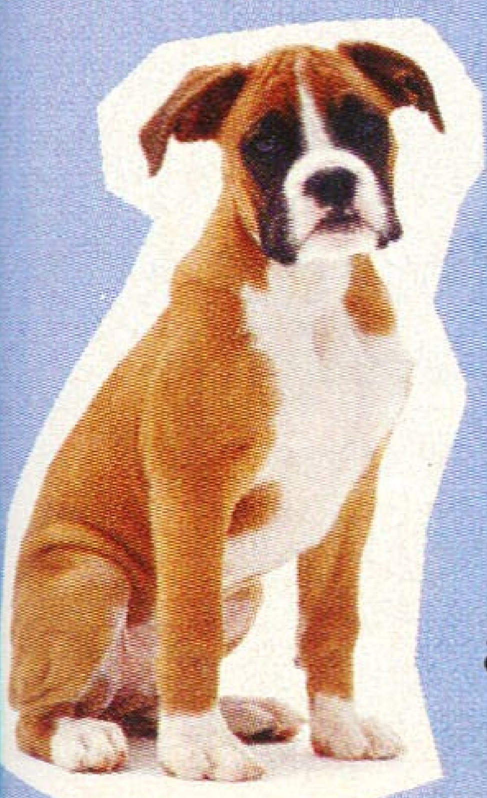


Un truco que resulta difícil es que tu mascota se pare en sus patas traseras. Para lograrlo, espera a que esté sobre sus cuatro patas; tócalo y dibuja una línea desde abajo hasta arriba, por encima de él, para que ejecute el movimiento.

Otros trucos

Existen más suertes que puedes enseñarle a tu pequeño amigo, pero las irá aprendiendo con el tiempo y tu ayuda; así que procura ir enseñándole los más básicos y de ahí avanzar a los más complejos. Es un error tratar de que se pare sobre sus dos patas inmediatamente, así que mejor trata de ir poco a poco y verás que su progreso será satisfactorio.





Salto hacia atrás

Primero debes enseñarle a tu perro a sentarse y a saltar. Haz que se siente e inmediatamente ordénale que brinque para que logre esta divertida proeza. Lo que hay que tener en cuenta es que si no estás listo para guardar el truco, puedes perder la oportunidad de que lo aprenda, pues tendrá poco interés después de que realice la suerte un par de veces.

Pararse de manos

Este otro truco requiere que tu animalito se agache y que rápidamente le ordenes que se pare; si lo hiciste correctamente, tu perrito se parará sobre sus patas delanteras: ¡un buen movimiento para los primeros concursos!



Temidos y odiados por una humanidad a la que han jurado proteger

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Cuando pensamos en videojuegos basados en los X-Men, por más que nos esforzamos no podemos recordar uno que haya sido malo; quizá el que apareció para el NES no era tan bueno, pero tampoco podemos decir que fuera terrible; el caso es que por las circunstancias que quieran, cualquier juego donde aparecen estos personajes resulta ser un éxito, y como ejemplos tenemos el X-Men: Mutant Apocalypse, de Super Nintendo, o X-Men Children of the Atom, para Arcadia. Y para continuar con la buena racha, el año pasado Activision lanzó X-Men Legends, el cual, gracias a un gameplay muy bien pensado, se convirtió en el título más vendido de la historia que haya estado basado en estos famosos mutantes. Obviamente, los desarrolladores no se iban a quedar dormidos en sus laureles y decidieron realizar una segunda parte; pero ¿estará tan bien hecha como la primera? ¡Averígualo!

Cuando parecía que todo había terminado...

En la precuela del juego, gracias a varios héroes como **Wolverine** o **Storm**, comandados por Xavier (líder de los mutantes), el mundo se salvó de la amenaza que representaban Magneto y sus secuaces; a partir de dichos acontecimientos, pasaron días de una gran calma, que no eran más que el preludio a una nueva batalla por preservar la humanidad; pero esta vez las cosas no serán tan fáciles, ya que el enemigo a vencer es ni más ni menos que **Apocalipsis**; y lo peor de todo es que no está solo, pues cuenta con el apoyo de mutantes tan poderosos como Angel, por mencionar alguno, por lo que hará falta algo más que la fuerza para detenerlo: necesitarás de tu inteligencia para desarrollar estrategias.







Compañía: **Activision.**
Desarrollador: **Raven software.**
Categoría: **Acción.**
Clasificación: **Everyone.**
Jugadores: **4 simultáneos.**

Uniendo fuerzas

De lo más interesante de este título, es que vamos a poder elegir tanto mutantes buenos como malos; te preguntarás por qué: lo que sucede es que el riesgo de que el planeta desaparezca es tan alto, que ambos bandos han decidido unirse por primera (y tal vez única) ocasión para terminar con **Apocalipsis**. Esto origina que en total podamos seleccionar de un total de 16 personajes, lo que aumenta enormemente la variedad comparándolo con su predecesor. Varios de nuestros favoritos repiten, como es el caso de **Cyclops** o **Wolverine**, y también hay algunos que los rediseñaron por completo, como **Nightcrawler**, quien ahora combate con dos espadas, lo que amplía tus opciones de combos.



Por otro lado, cada personaje puede realizar de ocho a doce movimientos distintos, en donde obviamente están incluidas sus técnicas más representativas; lo bueno de esto es que no pasa como en otros juegos, que los diseñadores dicen "hemos incluido más de 30 movimientos por personaje", y ya cuando lo juegas, de los 30 terminas usando sólo 5 y acabas el título. Aquí las cosas son distintas, ya que sí necesitas utilizar todos tus movimientos, ya sea para eliminar a tus oponentes o para resolver un puzzle; pero todos te sirven. Algo que también vale la pena destacar en los personajes son las excelentes animaciones, y no nos referimos solamente a lo bien capturadas que están las rutinas, sino también a que en verdad transmiten la esencia del personaje.





Una combinación ganadora

Bueno, ya hablamos bastante de la historia y de los personajes, pero creemos que el éxito que tuvo la primera parte se debió a la combinación de dos géneros: el de acción con el de RPG. Quizá te suene un poco raro y hasta aburrido, pero en verdad que resulta muy adictiva dicha unión; al avanzar por los escenarios, vas venciendo enemigos como en cualquier título de acción actual, pero lo divertido está en que conforme lo hagas, ganas experiencia, después de lo cual deberás decidir de entre varios aspectos como tu fuerza o velocidad para que incremente su porcentaje. La decisión puede variar dependiendo del personaje, ya que, por ejemplo, a **Wolverine** le vendría mejor la fuerza que a **Juggernaut**; así que debes pensar muy bien el área que vas a decidir aumentar.



El primer cómic de los X-Men fue publicado en 1963 por el talentoso Stan Lee. En aquella edición se narraba el primer enfrentamiento de nuestros héroes con Magneto. Gracias a la calidad de la historia, así como a los carismáticos personajes, de inmediato se colocó como una de las historietas más populares; tanto así, que en la actualidad se sigue editando.



Hemos visto que el Hombre Araña ha compartido el papel protagónico con los X-Men en varios títulos, como Spiderman- X-men: Arcade´s Revenge o en Marvel vs Capcom 2, de Arcade; pero, ¿se han preguntado por qué el Hombre Araña no es considerado un X-Men? Pues por la sencilla razón de que él adquirió sus poderes por accidente y no al nacer.

Para que este título no se volviera aburrido después de una hora de juego, se ha implementado un par de sistemas que facilitarán tu aventura; el primero de ellos está orientado a los movimientos, ya que podremos seleccionar los que a nuestro criterio sean los más útiles con tan sólo presionar el *Control Pad*; esto ayuda bastante a que el juego se desarrolle bajo un ambiente dinámico y sin pausas. Otro sistema que nos ayuda mucho es el de elección de personaje automática, el cual, con tan sólo presionar un botón, nos escogerá a los mutantes que el CPU "crea" convenientes para cada misión. Esto se nos hizo muy buena idea, ya que habrá jugadores que sólo quieran divertirse un rato sin quebrarse la cabeza, y los que prefieran desarrollar estrategias propias.

Los jinetes del Apocalipsis

En cuanto a los enemigos, existe una gran variedad de ellos, tanto en el aspecto físico como en la manera como te van a atacar; y es que gracias a la inteligencia artificial que están utilizando, vas a tener que analizarlos muy bien para encontrar sus puntos débiles. Los jefes sí son de destacarse, ya que a ninguno lo eliminas de la misma manera; nos recordó un poco a **Luigi´s Mansion**, donde primero debías realizar "algo" para que el fantasma apareciera; por ejemplo, si algún jefe está utilizando energía eléctrica para regenerarse, primero tienes que terminar con el generador de dicha energía; por todo esto te recomendamos ser muy observador, ya que así te puedes ahorrar horas de frustración.



¿Y ahora hacia dónde voy?

Al ser un título con toques de RPG, no esperes que las trayectorias a tomar sean lineales; de hecho habrá momentos en que no sabrás ni hacia dónde ir; y es justo aquí donde debes fijarte más en tu entorno y en los personajes que estés utilizando dentro de la escena; por decir algo, si llegas a un lugar donde hay una pared enorme y llevas a **Storm**, es muy seguro que te atores; pero la cosa cambia si estás empleando a **Colossus**, ya que con mover un dedo derrumbaría el muro, abriendo camino para que continúes tu aventura.







Los lugares donde toma lugar la historia están muy bien trabajados, tanto en variedad como en estructura. Vas a recorrer instalaciones industriales, templos en la selva y hasta tumbas en Egipto; con lo anterior te puedes dar cuenta de lo enredada pero a la vez atractiva que es la historia. Lo mejor de todo es que son interactivos y puedes utilizar varios elementos para atacar o defenderte. En total son 70 niveles distintos los que hay que visitar dentro de seis mundos, lo que garantiza un muy buen rato de diversión.



¡A impedir el fin del mundo!

Es muy difícil que con las exigencias del mercado actual las compañías se arriesguen e intenten formulas diferentes; y es que sabemos que Activision no ha descubierto el hilo negro al combinar la acción con los RPG, pero la manera como lo hizo es relevante, y lo mejor de todo es que no se "casó" con la formula ganadora de la primera parte; y para **Legends II** mejoraron y agregaron varios aspectos, primordialmente en *gameplay*. Para este fin de año, que quieres algo fuera de lo común, no lo pienses dos veces: **X-Men Legends II: Rise of Apocalypse** es lo que estás buscando.





Ranking



Panteón 7 5

Gambito, Guepardo, Júbilo y todos los demás regresan a la acción... lo siento, no lo pude evitar. Para ser sinceros, los X-Men ya se parecen a Dragon Ball; salen y salen juegos aprovechando la licencia, aunque no todos sean buenos. Lo más divertido de Legends II es que puedes echar relajo con tus cuates al jugarlo de cuatro, y romper y destruir todo lo que se ponga enfrente; pero no lo puedo recomendar más que a los fans de estos populares personajes. Te sugiero mejor que les des un poco de tu tiempo a tu cachorrito en Nintendogs.



Crow 8.5

En mi muy particular punto de vista, los videojuegos de X-MEN generalmente son buenos, incluso los que han salido para Arcadia. En Legends II disfrutaremos de la salvaje pelea que unirá a Xavier y a Magneto contra Apocalypse. Los puntos buenos son varios: acción para cuatro jugadores y múltiples personajes de la serie original, cada uno capaz de realizar ataques especiales que lucen bastante gracias al motor gráfico que utilizó Activision. Te lo recomiendo mucho ya que, igual que las películas, es divertido y espectacular.



Master 8.5

A los juegos que están basados en superhéroes siempre se les tacha de ser un producto meramente comercial, que no aporta nada al género para el que haya sido realizado y mucho menos para los jugadores. Pero, por fortuna, algunas compañías han decidido dejar esa mentalidad atrás, como es el caso de Activision, que desde hace un rato viene haciendo bien las cosas con sus licencias. Basta con mencionar **Spiderman** para darnos cuenta de eso. **X-Men Legends: Rise of Apocalypse** es un muy buen juego que no dudo en recomendarte.

1 10

The Nightmare before christmas



"En este pueblo, que llamamos hogar, todos alabamos al Rey Calabaza".

Un mundo diferente

Como podrás imaginarte, este título está basado en la exitosa película del afamado director Tim Burton, solamente que se trata de una precuela de la cinta. Si no has visto **The Nightmare Before Christmas**, te la recomendamos ampliamente, pues tiene un enfoque muy divertido de las fiestas tradicionales, conjugando a la Navidad y, por supuesto, a la Noche de Brujas en una experiencia sin paralelo; todo aderezado con el toque oscuro, pero genial de Burton. En **TNBC**, **Jack**, el **Rey Calabaza**, siente que ha perdido el gusto de su propio mundo: **Halloween Town**. Por accidente, él llega al de **Santa Claus** y decide raptarlo para que los suyos se hagan cargo de la próxima Navidad. Esta es la historia de la película, pero vamos al inicio de todo esto, en una aventura sólo para el GBA.



Forjando la fama

La historia del juego en cuestión trata acerca de los sucesos en los que **Jack Skellington**, el héroe de este universo oscuro, conoce al malvado **Oogie Boogie**, a quien debe detener para poder salvar el Halloween. Afortunadamente, **Jack** cuenta con la ayuda de su fiel perro fantasma, **Zero**. Ambos se lanzan a una búsqueda para averiguar la fuente de los bichos que han invadido su pueblo. **Sally**, el alcalde y otros personajes de **Halloween Town** también auxilian al determinado esqueleto en su travesía.







Al estilo de la vieja escuela



The Pumpkin King nos hace recordar los viejos tiempos, en los que vivimos cientos de emociones en el legendario SNES; su estilo de jugar es muy similar al de los títulos de antaño, pero con muchas cosas novedosas y efectos visuales característicos del GBA. Se trata de un juego de plataformas en 2D, con mucha acción y una envolvente serie de ambientes llenos de detalles y elementos acordes al estilo de la tierra de Halloween.

Armado hasta los huesos

El camino a recorrer no será nada sencillo con tantos bichos y peligros acechando detrás de cada esquina. Por suerte, el maniático, pero amable **Dr. Finklestein** está deseoso de ayudar, y ha equipado a **Jack** con varios de sus propias invenciones para hacer frente a todos los secuaces de **Oogie Boogie**. Pero recuerda que ningún arma es tan poderosa como tu habilidad y tu pericia; si ves que te cuesta trabajo pasar una escena, recuerda pensar bien las cosas e intentarlo nuevamente. La práctica hace al maestro.



¡El rey!



Jack es un personaje lleno de carisma, y aunque no lo creas, está lleno de sentimientos nobles. Pero no todo puede ser color de rosa, y cuando él se ve en la necesidad de ser lo más terrorífico posible, ¡se transforma en el imponente **Pumpkin King**! Durante tu juego, podrás lograr la misma habilidad y convertirte en una bola rodante, capaz de destruirlo todo. Estamos seguros de que los fans de este personaje se sentirán abrumados por el impresionante sentimiento de controlar al verdadero y único rey del Halloween: ¡el !

Usa tu cabeza... bueno, tu cráneo

No se trata de golpear enemigos a diestra y siniestra; también tienes que saber cómo usar adecuadamente tu armamento para poder encontrar cosas y caminos ocultos. Por ejemplo, algunas paredes son vulnerables solamente a un tipo de arma, así que tu ingenio también será puesto a prueba, al igual que tu habilidad.





El mejor amigo del esqueleto

Tal vez **Zero** no es el tipo de perro que encontrarás en **Nintendogs**, pero sí es la mascota perfecta para **Jack Skellington**. Como buen animal-fantasma de compañía, este can puede seguir a su amo a todas partes; y no sólo eso: **Zero** puede iluminar su pequeña nariz para indicarle a su amo que hay un *ítem* o una ruta oculta. Presta atención a tu amiguito para que halles las cosas escondidas a lo largo del camino; lo mejor de todo es que **Zero** no deja "recuerditos" para limpiar.

Las hordas del mal

¿Qué sería de un buen juego de acción sin enemigos? ¡Nada! Como **Oogie Boogie** lo sabe, amablemente ha enviado a sus ayudantes a que invadan **Halloween Town**, así como todos los senderos por los que **Jack** tendrá que pasar. Son varios tipos de enemigos los que encontrarás durante tu viaje, además de enemigos de gran tamaño. No te espantes: recuerda que tú controlas al **Rey Calabaza**, amo del arte de meter miedo; así que prepárate para pelear.





Halloween para llevar

Muchos fans del trabajo de Tim Burton quedamos encantados con este juego; realmente te sumerge en el mundo tan especial presentado en la película, y al ser una precuela bien planeada, no te deja con ese clásico mal sabor de boca que tuvimos con tantas y tantas adaptaciones de cintas y caricaturas anteriores. Si buscas diversión, acción y un enfoque distinto, no lo pienses más y traspasa el portal al mundo de **Halloween Town**, para que vivas una experiencia increíble, en donde y a la hora que quieras.





Zero

En ocasiones, tu fiel mascota hallará rutas de escape para que puedas continuar con tu misión. Cuando esto pasa, tendrás que controlar a **Zero** en una especie de minijuego en tercera persona; dependiendo del lugar en el que te encuentres, será el tipo de peligros a evadir. Por ejemplo, dentro de una chimenea, controlar a **Zero** a través de un laberinto lleno de telarañas será tu objetivo. Afortunadamente, éste y otros minijuegos que vayas descubriendo estarán disponibles para jugar en el menú principal; esta genial opción te da la oportunidad de jugarlos cuando quieras y no aburrirte en una de esas clásicas ocasiones en las que esperas al clásico amigo que llega tarde (como cuando esperas a Panteón en el trabajo)

Ranking

1 — 10



Crow 8.0

Jack es un clásico de clásicos; es un claro ejemplo del espíritu navideño y muestra que no debes ser parte de algo para vivir esa fecha especial. Burton nos la presentó en el cine hace varios años y ahora BVG nos pone en bandeja de plata la primera entrega para GBA de **TNBC**. En cuanto a gráficos, notamos una buena recreación de los escenarios; y aunque las misiones son cortas, te divertirás a cada instante. Quizá el único detalle es la falta de reto, pero al ser un título para niños, no podría ser complejo o enredado.



Master 8.0

La verdad este juego no me llamaba mucho la atención que digamos, pero después de que pude verlo bien, les puedo decir que es un título entretenido, los niveles están bien diseñados, y tomando en cuenta de que juegos de este género ya casi no salen, tiene doble mérito. Difiero de Panteón al decir que nos encontramos ante una obra de arte, pero tampoco es un juego del montón; desde mi punto de vista es bueno, pero no excelente. Lo recomiendo sólo para los fans del personaje.

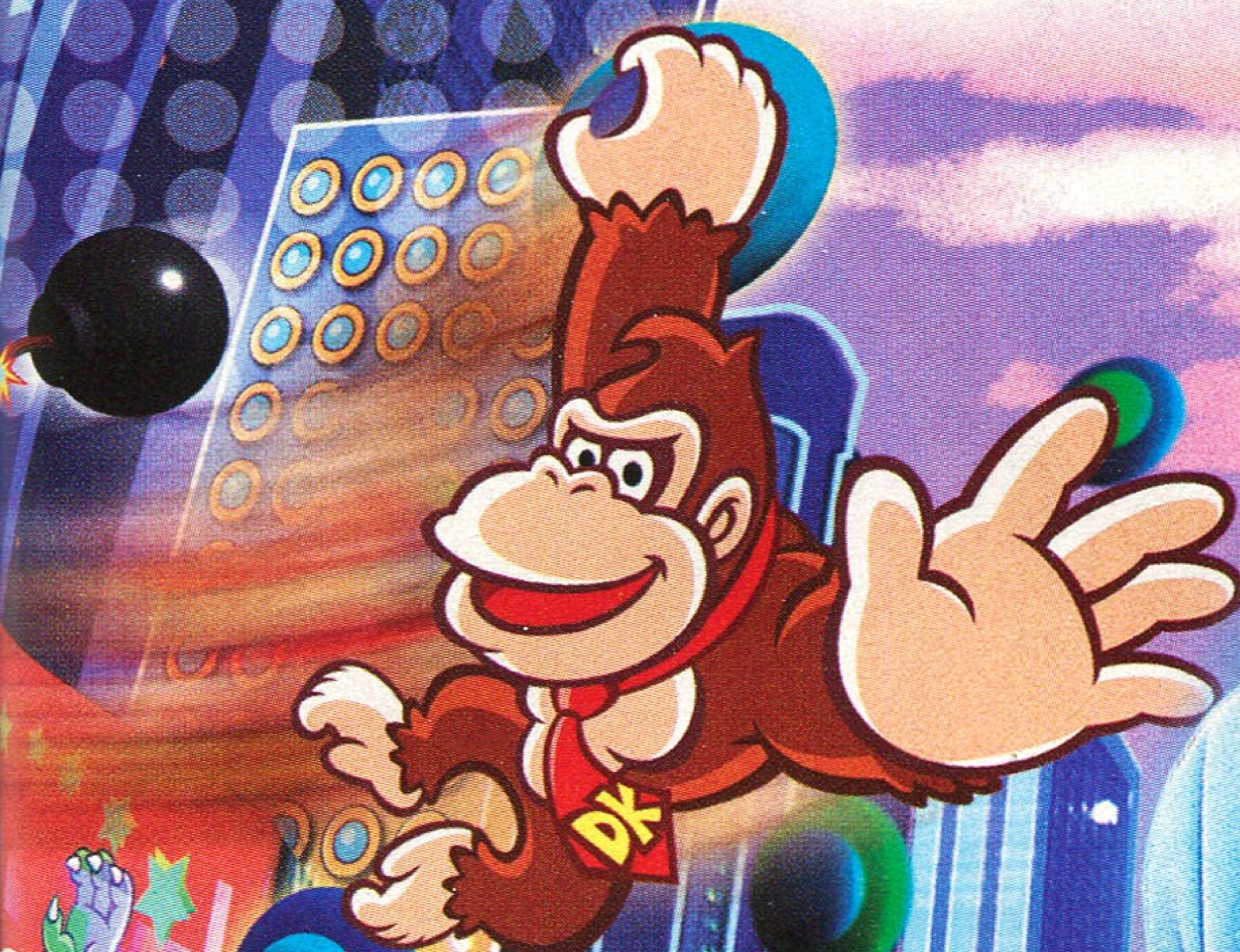


Panteón 10.0

Desde que vi por primera vez **The Nightmare Before Christmas**, estuve esperando un juego que nos hiciera vivir los sentimientos tan especiales de la cinta. **Jack** es uno de mis personajes favoritos desde hace años (mucho antes de que todos trajeran puesto algún tipo de mercadotecnia de él, inclusive sin haber visto la película...); es una muestra del carisma que un esqueleto puede tener. El juego es una obra de arte; no te lo puedes perder; y si no has visto la película, ¿qué esperas?



¿QUIÉN ERES?







COLUMPIAR
GIRAR
DESTROZAR

DK KING OF SWING

TODO ESTÁ EN LOS BOTONES SUPERIORES. COLÚMPIATE EN EL AIRE Y GIRA EN PERCHAS MIENTRAS ENCUENTRAS EL MOMENTO PARA APLASTAR A TUS ENEMIGOS. USA TU PROPIO MODO DE COLUMPIO PARA SER EL REY EN DK: KING OF SWING. SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE.



GAME BOY ADVANCE SP



el ojo del cuervo

Por Hugo Hernández

Se dice fácil, pero fue hace 13 años cuando los videojuegos vivieron una de sus más evolutivas y controversiales apariciones. ¡Sí, así es! Mortal Kombat había nacido por parte de John Tobias y Ed Boon, bajo consigna de que Midway quería diseñar un título para competir contra el extremadamente popular Street Fighter II, de Capcom. ¿Cómo innovar? ¿Qué necesita un juego para ser bueno? Así fue como surgió la idea de llevar gráficos digitalizados, mezclados con imponentes batallas que podían o no terminar en una carnicería.

Mortal Kombat: el inicio de una nueva era

Cuando Mortal Kombat llegó a los salones de Arcadia, todos nos quedamos boquiabiertos por el realismo de sus imágenes y la brutalidad que hasta ese entonces nunca se había visto en un videojuego. Y no fue para menos: ¿quién no recuerda a Sub-Zero arrancar la cabeza de su oponente, de la misma forma que ocurriera en Bad Taste (una de las primeras cintas de Peter Jackson), o a Kano, quien arrancaba el corazón de sus víctimas sin el menor titubeo? Anteriormente, Atari distribuyó un juego con gráficos digitalizados (Pit Fighter), pero no te culpo si no lo recuerdas, pues es tan malo que ni la mamá del productor lo compraría. El Combate Mortal, como muchos le decían, ganaba terreno y tal era su proyección que fue pauta para la creación de la ESRB (Entertainment Software Rating Board), en 1994, y que hasta la fecha sigue clasificando a más de 1,000 juegos por año.



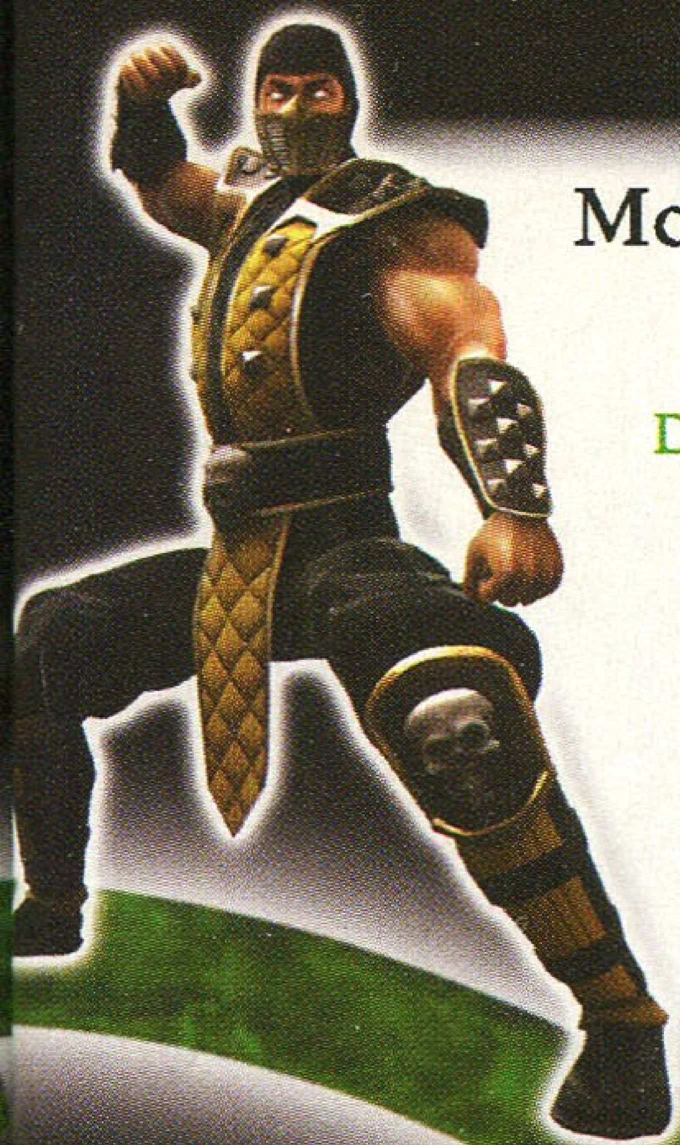
Según comentarios de Ed Boon, los peleadores de MK están basados en personajes de las películas de artes marciales y ciencia-ficción. Por ejemplo, Kano es un homenaje a Terminator (con su ojo rojo y rostro semimetálico); Liu Kang es sin duda Bruce Lee, y Sonya representaría a la estrella de artes marciales Cynthia Rothrock.

Para el efecto de realismo, se valieron de la captura de movimiento, que no es más que el hecho de digitalizar los movimientos de algo o alguien. ¿Cómo se hace? Fácil: te vistes con un traje negro y te colocan una serie de sensores en los puntos clave del cuerpo para que al combatir, se registren tus acciones. El programa de captura sólo identifica los sensores y excluye lo demás, uniendo líneas y puntos para formar un tipo de esqueleto virtual; el resto es simplemente agregar una textura y listo, ya tienes tu personaje digitalizado.



El nombre de Noob Saibot es un breve homenaje a los creadores de Mortal Kombat, John *Tobias* y Ed *Boon*. Para darte cuenta, nada más lee sus apellidos al revés.

La primera película de Mortal Kombat reunió 23.5 millones de dólares en su primera semana de lanzamiento y, aunque no lo creas, el *soundtrack* ganó disco de platino.



Mortal Kombat (1995)
Dirige: Paul W. S. Anderson.
Actúan: Christopher Lambert, Robin Shou, Cary-Hiroyuki Tawaka y Bridgette Wilson.

¡No fue el primero, pero sí un gran pilar del género!

El juego de Tobias y Boon no sólo se veía real, sino que incluso incorporó los fatalities y posteriormente friendships, brutality babalities y animalities... ¡ja, ja!... aquí se le perdió un poco el respeto y seriedad, pero por fortuna los retiraron de próximas ediciones. Se usaban cinco botones en lugar de seis y los ataques ya no eran simplemente a base de círculos. El combate se expandió y hasta hoy tenemos diferentes versiones para todo tipo de sistemas. En lo personal, Mortal Kombat II (Arcadia, GB y SNES) es de mis favoritos, aunque también me gustó el Ultimate Mortal Kombat 3 y Deception, del cual, si quieres aprender unos cuantos trucos para poner en su lugar a tus cuates, checa la sección de Master (Uno con el control) de esta edición.

La historia detrás del combate

Durante múltiples generaciones, los dioses han convocado a los mejores guerreros de la Tierra, para que combatan contra los peleadores de Shao Khan en el sanguinario torneo Mortal Kombat. Las reglas marcan que si el Outworld vencía en diez ocasiones consecutivas, podría invadir la Tierra y gobernarla a su antojo. Tras la victoria de Goro sobre Kung Lao (hace 500 años), los guerreros del Outworld vencieron nueve veces al hilo, quedando la situación en control de Shang Tsung. Pero un nuevo grupo de luchadores de la Tierra, comandados por Liu Kang, tratarán de evitar sus malignos planes, siendo ellos una amenaza para Kahn. La serie se ha centrado en diferentes finales, pero, aun así, la línea original sigue un solo camino que se va revelando con la nueva aparición de las secuelas.

Otra de las grandes aportaciones son los "secretos", como por ejemplo, en MK1, si hacías un fatality en el escenario "The Pit" y no recibías ningún daño, peleabas contra el mítico Reptile. En MKII (Arcadia), al ganar 250 veces al hilo, aparecía el clásico Pong. Esto se ha prestado a varios "rumores", como... ¿puedo jugar con Goro en MKII? ¡Pues no! Generalmente aparecen bromas en la red que te confunden más de lo que ayudan; si no, haz memoria con todos los falsos trucos de Street Fighter II, donde decían que si empatabas varias veces con Bison, te retaba Sheng Long, o que Honda podía meterse a su tina... lo peor de todo es que no faltó quien se lo creyera.

¡Aumenta tu conocimiento!

Originalmente se pensaba en Cameron Diaz para el papel de Sonya Blade, pero desgraciadamente se rompió una muñeca antes de la filmación y fue reeemplazada por Bridgette Wilson. Asimismo, Brandon Lee iba a ser Johnny Cage, pero tuvo un ligero problema con el plomo, perdiendo su oportunidad; igual pasó con Jean-Claude Van Damme, quien rechazó el rol de Johnny, para vestir el traje militar de Guile en la más grande decepción del cine de videojuegos: Street Fighter.

Pensar en alguna película basada en un videojuego es difícil, y hasta la fecha, Mortal Kombat -la primera- es de mis favoritas; claro está que RE 1 y 2 son bastante buenas y Tomb Raider tiene a Angelina Jolie, pero en cuanto a "adaptación" me quedo con MK, que, por cierto, fue dirigida por el mismo cuate de Resident Evil y Aliens VS Predator. La cinta pone ante nuestros ojos a dos grandes villlanos: Shang Tsung y Goro, el impresionante monstruo (mitad humano, mitad dragón) de cuatro brazos. Ellos planean dominar la Tierra después de ganar el siguiente torneo, pero Rayden no piensa igual, por lo que emprende su cruzada para encontrar a tres valientes guerreros terrestres (el rockstar Johny Cage, el héroe de leyenda Liu Kang y la chica ruda Sonya Blade), quienes deben vencer sus temores y reunir sus fuerzas para combatir lo inesperado.

A pesar de ser una película de hace 10 años, los efectos visuales no quedaron tan mal; además, el casting de los actores y el diseño de los disfraces se apega mucho al videojuego. Como en toda cinta, hay partes lentas, pero el tema musical interpretado por "The Immortals" le pone esa chispa que te hace no pestañear. Posteriormente hubo una secuela, no tan buena como su antecesora, pero no tan mala como House of the Dead, y pronto veremos una tercera entrega. ¿Será buena? Entérate de más detalles en la sección "CN Extra"



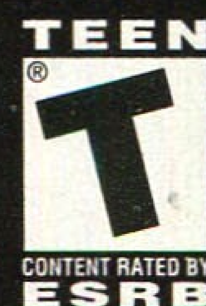
El espacio se nos agotó, pero no te preocupes; saca del clóset tus viejos títulos de MK y reta a tus cuates para ver quién paga la ida al cine. Espero que te hayas divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienes sugerencias o preguntas, envíamelas a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieres, a la dirección que encuentras en la última página ¡Hasta la próxima!



LOS JEFES NECESITAN UNA GOLPIZA

El mal aliento no es suficiente. Los reflejos rápidos son una parte, pero debes conocer las diferentes habilidades para sacar provecho en la batalla.

Por Steven Grimm



La ira que Hulk tenga es igual a lo fuerte que crece. Pero tú podrías enfadarte y no conseguir mucho con los jefes, así que pon atención y checa los siguientes consejos para cada uno de las complicadas batallas contra los villanos en The Incredible Hulk: Ultimate Destruction. Puesto que puedes adquirir hasta 150 movimientos en el juego, cuáles comprar, y cuándo, son las palabras clave del éxito.

1 ABOMINATION

Muchas de las peleas con los jefes se desarrollan en escenarios cerrados, así que no te sorprenda ver uno que otro truco de lucha libre, como la silla en la cabeza mostrada en tu primera misión. Abomination se barre constantemente para golpearte la garganta, obsérvalo y rodéalo para usar el R*unning Grab* y levantar tanques de combustible mientras te mueves. No te detengas; usa el *Double Fist Toss* para arrojar los tanques a tu objetivo. Cuando él salte hacia la pila de basura y jale un barril de combustible, arrójale algún objeto —quedará atrapado en una gran explosión—. Cuando **Abomination** duplique el dolor, usa un agarre y envíalo directo a las cámaras de combustible. Eso lo terminará por completo.







2 ATACA CON TODA TU FUERZA

Si el megarrobot llama a sus soldados, serás terriblemente emboscado; mejor encárgate de destruir los discos de transmisión. Recicla los autos y úsalos como guantes para arrojar uno que otro *Tornado Uppercut* y hacer añicos a los discos. Si eres rápido, podrás destruir todos antes de que el robot pida su primera tanda de ayuda. Pon atención en su disparador de misiles y demás objetos en sus hombros; bastará con unos lanzamientos para destruirlos. Mientras te encargas de esquivar los ataques, reúne energía para conseguir un *Air Stomp* seguido por los *Straight Dashes*.

3 CHIEF COMBAT WARDEN

Durante el alboroto que te conduce directo al **Chief Combat Warden**, practica el *Tornado Frenzy* en los soldados con armadura –así tendrás la habilidad necesaria cuando llegues con un jefe mucho más rápido–. Después de que lo dañes lo suficiente en el primer encuentro, el comandante volará a través de la ciudad, revoloteando por encima de los techos de edificios bien protegidos. Golpea a los guardias de cada sitio para ganar suficiente energía para tu encuentro final en un parque de la ciudad, donde tu enemigo estará rodeado por tanques. Corre hacia el centro y prepara un ataque tipo *Critical Atomic Slam*; después lanza los tanques hacia otros similares.









4 MERCY

Salvajemente reinterpretada de la clásica era de **Hulk**, **Mercy** usa sádicos movimientos en el Hombre Verde, como sujetar sus manos con fuerza telequinética para después golpearlo continuamente. Ella también escanea el piso con láseres que lo golpean directo al estómago, y posteriormente la simpática villana arrojará botes por todo el cuarto. En medio de toda la insanidad, necesitarás aterrizar rápidamente y atacar con todas tus fuerzas a **Mercy**, antes de que ella desaparezca. En este punto del juego, el Dashing Uppercut es la mejor opción. Trata de que tus golpes sean precisos, o de lo contrario, ella te dará una paliza. Otra forma práctica de combatirla es precipitándote hacia ella, pero si no se encuentra en su modo ofensivo, mejor cambia de táctica y usa un *Tornado Uppercut*.

Atrapado como un ciervo en los reflectores, **Hulk** debe escapar de los ataques enemigos. ¡Mide tus pasos o sufre las consecuencias!

5 GENERAL ROSS

No puedes iniciar la misión *Turning Point* sino hasta que hayas comprado el movimiento *Hammer Toss*; esta es una buena señal de que arrojar tanques es la clave para derrotar al **General Ross**. No te distraigas por los otros movimientos de **Hulk**; puedes retirarlos por el momento. Ya que **Ross** mejoró sus ataques, él rechazará tus golpes con un campo de fuerza; piensa bien en tus acciones y cuídate de sus misiles y rayos láser. Usa los edificios para cubrirte (el *Air Dash* es bastante útil), y ubica los tanques para aventárselos al robot. Con la habilidad *Missile Punchback*, automáticamente batearás los misiles de regreso a su origen, facilitándote el trabajo.

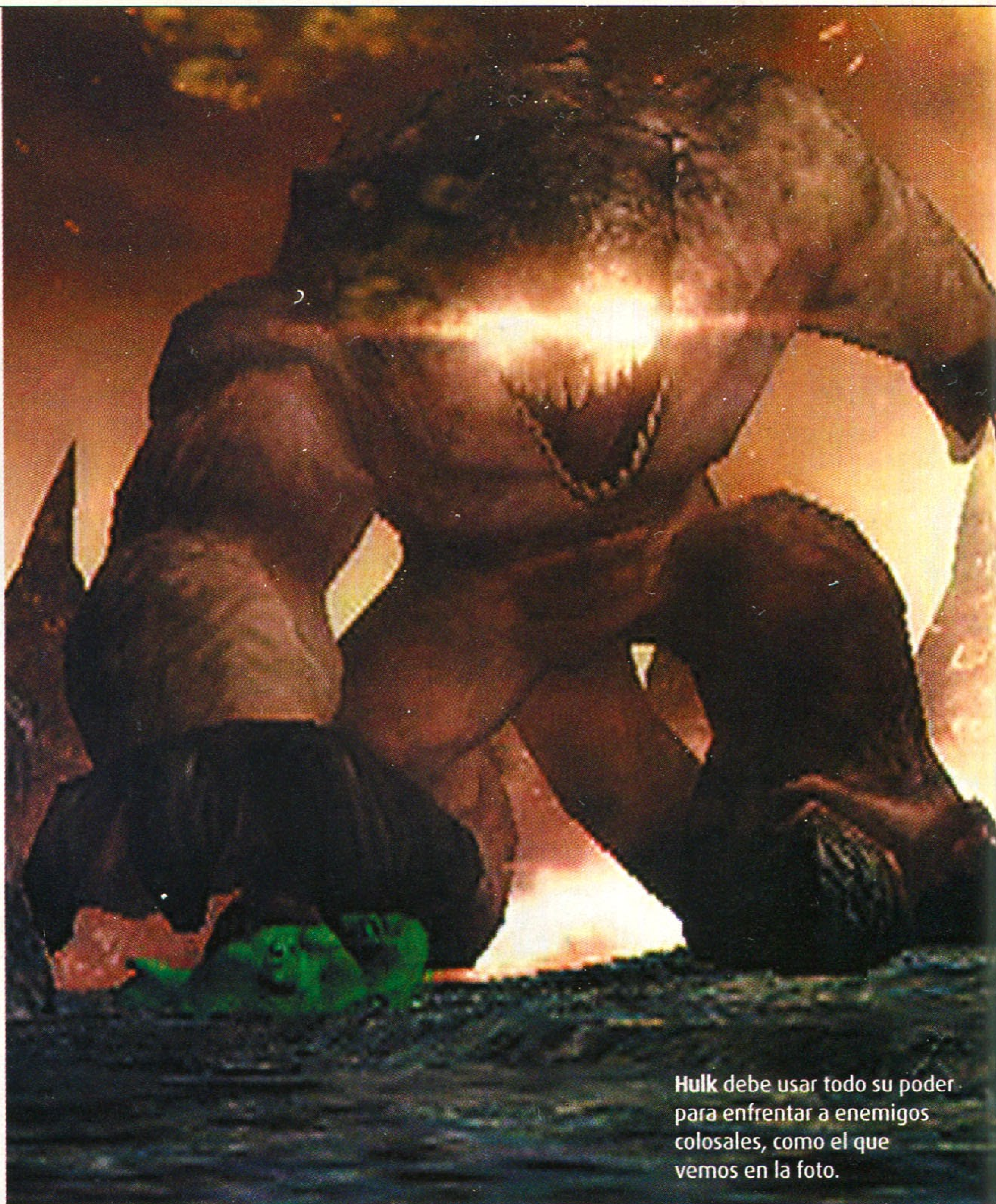




6 DEVIL HULK

Los fans de **Hulk** saben que el **Devil Hulk** –encarnación malvada– ha tratado de romper la línea de sanidad de la mente de Bruce Banner por años. El resto de nosotros sólo queremos golpear a un jefe que nos eriza la piel cuando dice: "¡Lo que hago lo hago por amor, niño!" .Primero, atrae al **Devil Hulk** de su pozo (donde él es invulnerable) al golpear los tres cristales del borde. El movimiento *Shockwave Smash Repeater* es ideal, ya que envía ondas sísmicas para destruir los cristales de la boca hambrienta del **Devil Hulk**. Cada cristal arrojará energía. Recolecta toda para ganar suficiente poder para atacar con fuerza. Usa el movimiento que le permite a **Hulk** actuar como un proyectil, para destruir una barra de energía del monstruo.

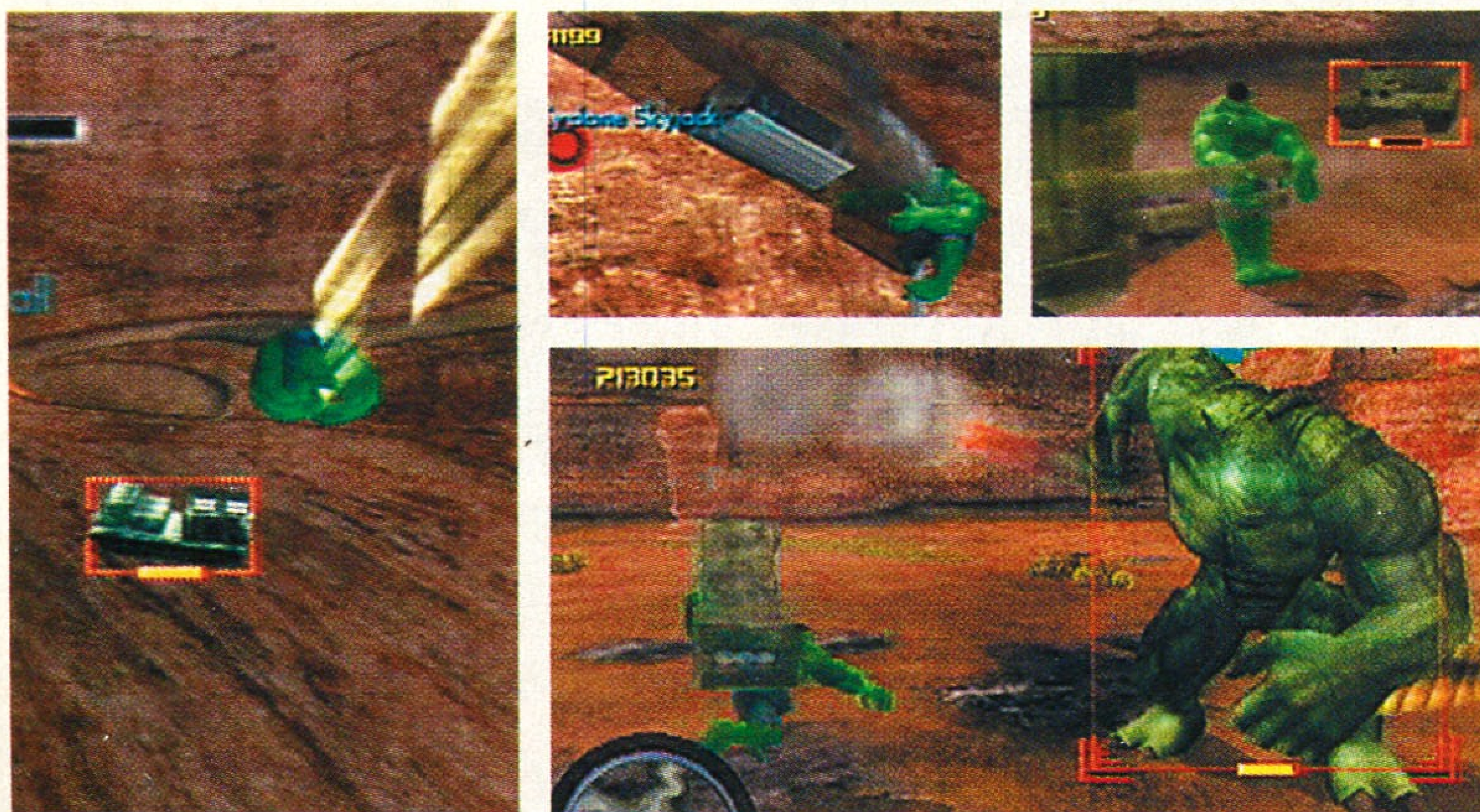




Hulk debe usar todo su poder para enfrentar a enemigos colosales, como el que vemos en la foto.

7 COMBATE A WARDEN Y A ABOMINATION

Tanques, helicópteros y camiones lanzamisiles forman el terror en esta misión de dos partes. Conforme avances al cañón para encontrarte con **Warden** en *Vault HQ* y mientras persigues a **Abomination** de regreso por donde viniste, enfrentarás terribles emboscadas; no hay tiempo para combos de múltiples botones; simplente actúa rápido. Aniquila a las multitudes usando el *Air Cannonball* para destruir primero los camiones de misiles; si se aproximan los helicópteros, utiliza el mismo movimiento para derribarlos. Continúa inmediatamente con un *Cyclone Skyjacking*, para causar más daño del imaginado. Envía tanque contra tanque con el *Hammer Toss*. Cuando se limpien los escombros, emplea el arma *Missile Pack Weaponization* para obtener numerosos proyectiles, necesarios para combatir a los jefes.





8 ABOMINATION

Para el encuentro final, debes derrotar al jefe antes que él demuela los cuatro generadores. Pon atención porque habrá pequeñas dosis de energía por colectar. No derribes los jets para agotar el poder; en ocasiones te ayudan a combatir a tu enemigo. Cuando él gire su espalda en busca de un generador, dispárale con un *Air Cannonball*, seguido por *Skull Smashes* mientras montas su espalda. Usa *Double Air Dashes* para escapar a salvo cuando él jale un generador y lo arroje hacia ti. Cuando el jefe esté en persecución, usa el *Air Dash* para llegar al camión; después agárralo y aléjate. Sí, lo sabemos. Con 150 movimientos a tu disposición, es demasiado anticuado arrojar camiones, pero aun así es la forma fácil.



tocar es bueno

Kirby™
Canvas Curse

Ahora tú puedes usar tu dedo para guiar a Kirby en el camino correcto y fuera de problemas, mientras se aventura por el arcoíris para romper la maldición en Dream Land.

NINTENDO DS™





EL ARTE DE LA GUERRA

Sega y The Creative Assembly llevan las guerras de antaño a un nuevo nivel.

Por Steve Thomason

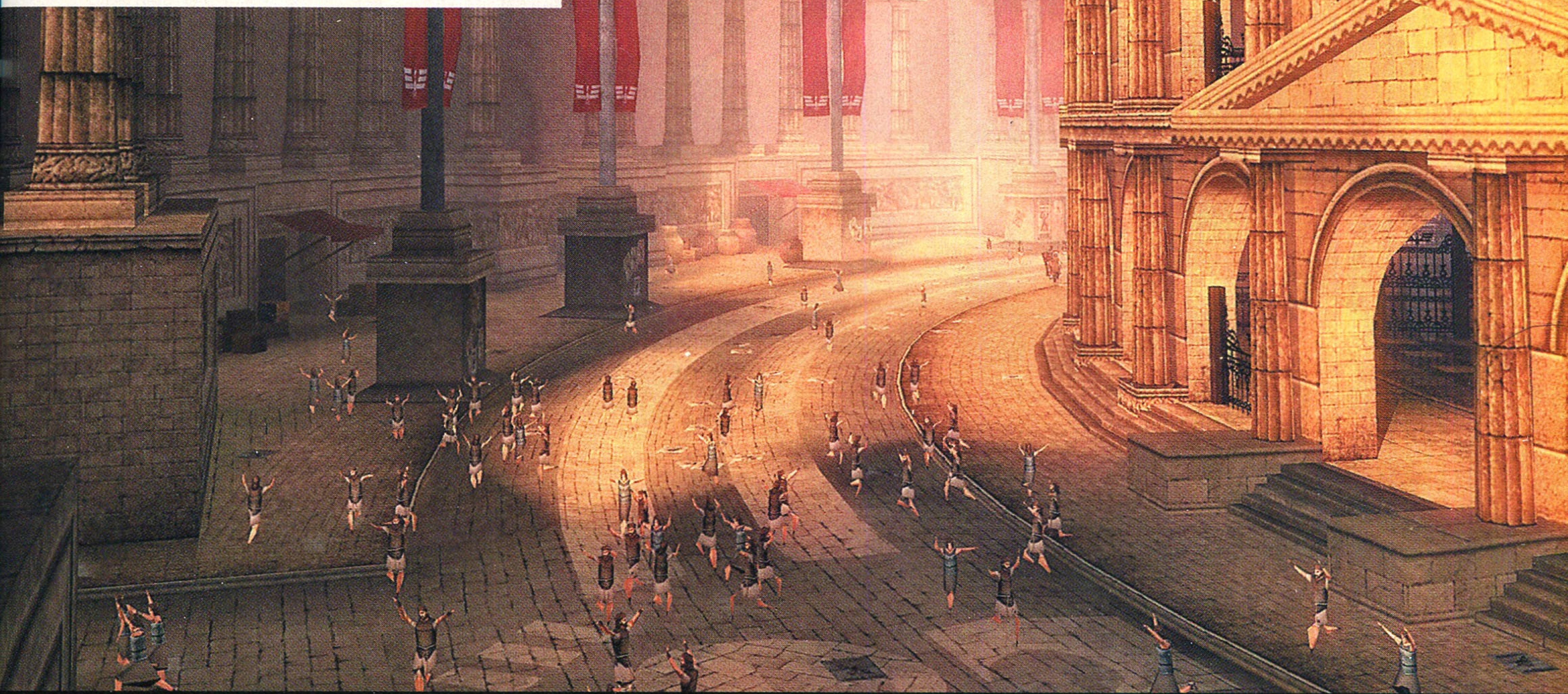
Spartan: Total Warrior ciertamente pinta un genial retrato. El más reciente esfuerzo de The Creative Assembly—el estudio responsable de la exitosa serie Total War—comparte el gran espectáculo y escala de sus anteriores juegos de PC. Pero lejos de ponerte al mando de un ejército entero, Spartan te sumerge en el corazón de la batalla épica como un solo combatiente, presentando una vista del campo de batalla más visceral que cerebral. Libre de las limitantes de la exactitud histórica, el juego introduce un gran número de elementos de fantasía totalmente nuevos en cualquier título de los desarrolladores. Presenciarás legiones de no-muertos, imponentes bestias mitológicas, e inspiradores, pero impresionantes ataques mágicos.

De nuestra última mirada a este juego, recurrimos a Sophie Blakemore, una de las diseñadoras de The Creative Assembly, para que nos explique cómo es que la primera estocada al género de la acción de la compañía se va más allá de la típica aventura de "corta y rebana".



Grecia revivida

"Hicimos una gran investigación del mundo antiguo para perfeccionar la atmósfera de nuestros niveles. Por ejemplo, Atenas tenía que ser un lugar cultural, una ciudad de filósofos y filántropos. Así que trabajamos mucho en el efecto de los edificios, estatuas, otras estructuras y los personajes mismos. En contraste, la ciudad perdida de Troya requería de un sentimiento etéreo, con una distintiva falta de humanidad. Queríamos inyectarle a Troya una sensación de falta de vida; las almas de los soldados caídos de tantas guerras debían de tener una presencia que se sintiera. Cada nuevo lugar que el jugador descubra es único en diversas formas; con enemigos, cosas y más"





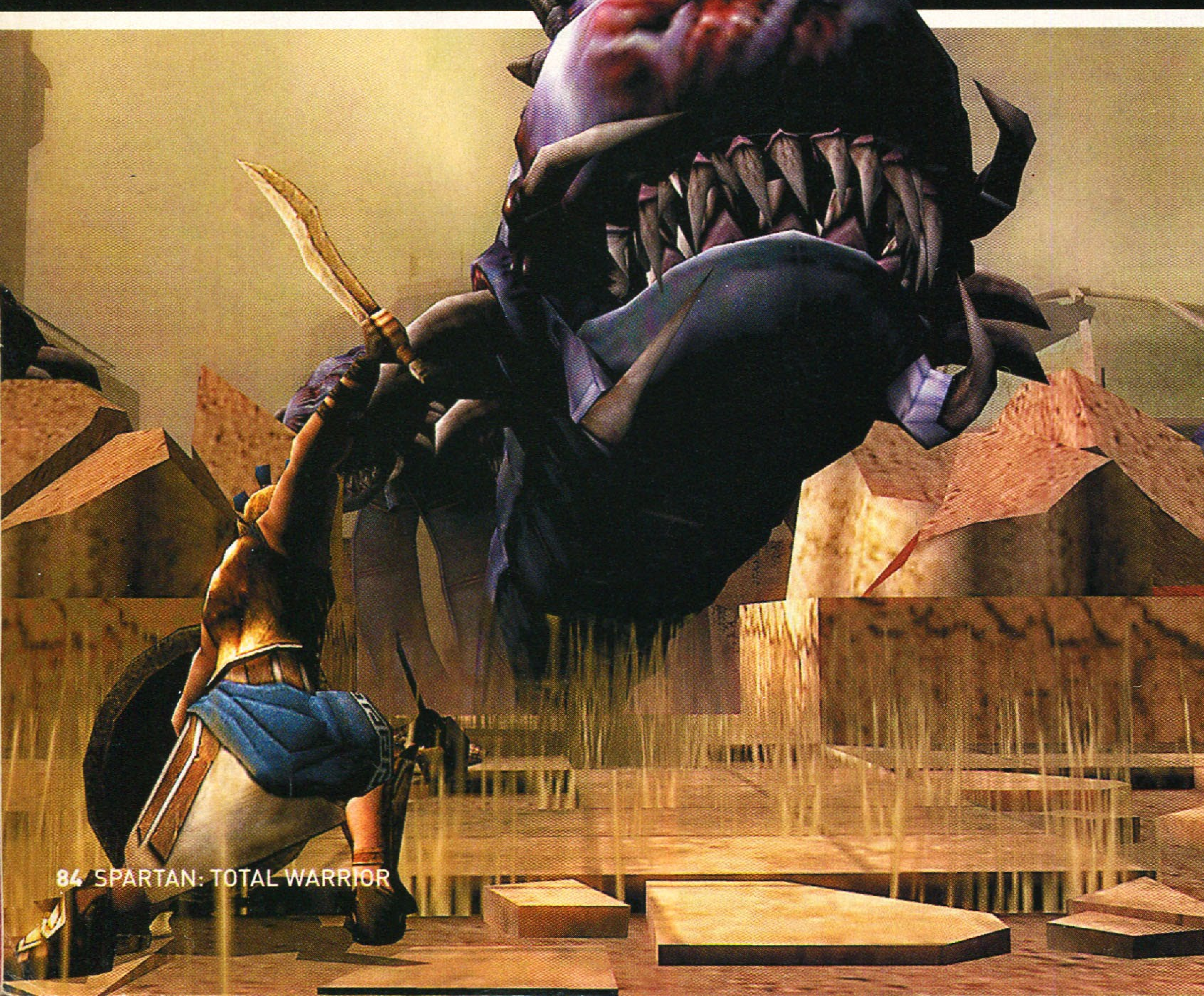


El camino del guerrero

"La inteligencia artificial en **Spartan** es muy avanzada. Tenemos más de 60 tipos de oponentes, cada uno con sus propias tácticas, armas y estrategias. Los Bárbaros tienden a ser fanáticos, lanzándose sin pensar en ellos mismos. Esto está en contraste directo con los Romanos, quienes son más ordenados, manteniéndose en filas y atacando en números. Tus aliados son también avanzados, toman posiciones cuando es necesario, atacan a los enemigos poderosos a la vez, etc. Puedes inclusive notarlo si retrocedes un poco, y verás la batalla tomar forma frente a tus ojos. ¡Aun el CPU puede notarlo!"

Imponentes batallas

"Tenemos cerca de 170 personajes en pantalla al mismo tiempo. Algunos podrán pensar que están generados al azar, pero este no es el caso. El *engine* de **Spartan** es tan avanzado, que cada uno es cuidadosamente modelado y posicionado. Los guionistas han pasado mucho tiempo y esfuerzo creando los escenarios, de manera que todos se comporten inteligentemente. En realidad hemos logrado un juego con un nuevo precedente; no se han visto las mismas cantidades de soldados en los sistemas de esta generación. Creo que lo más que se podía ver eran 30 ó 40 guerreros en escena, y en esos juegos se enfocaban más a las peleas de uno vs uno, en lugar de muchos vs muchos"



Elaborada carnicería

"Trabajamos en nuestro *engine* desde cero para lograr lo mejor, y tener la singular experiencia en el *gameplay* épico que tenemos. Cada versión (GCN, PS2 y Xbox) ha sido trabajada individualmente –el juego no es importado de una a otra– para que cada sistema tenga los códigos óptimos, configuración de botones, UI [interface de usuario], etc. Esto quiere decir que en realidad llevamos el *engine* al punto donde puede manejar cientos de personajes en pantalla al mismo tiempo. No habríamos podido haber logrado esto si nos hubiéramos basado en un *engine* usado anteriormente. Todo lo que ves en el juego puede ser alcanzado e investigado. Es muy impresionante cuando comprendes que tenemos una extensa distancia para alejarse, sin que suceda el *pop-up* ni el *fogging*. Estamos orgullosos de nuestro *engine*, que nos ha permitido ser tan avanzados"

¡OBTÉN EL MYSTIC TICKET EN EL EGS!



ÁREA DE POKÉMON ELECTRONIC GAME SHOW
¡OBTÉN EL MYSTIC TICKET PARA QUE PUEDAS ATRAPAR A HO-OH Y LUGIA!

¡No lo olvides, necesitarás tu Game Boy Advance, tu cartucho Pokémon FireRed, Pokémon LeafGreen, o Pokémon Emerald y un Wireless Adapter!

Nintendo

Pokémon USA, Inc.

Tips geist

¡Afronta tus temores y véncelos!

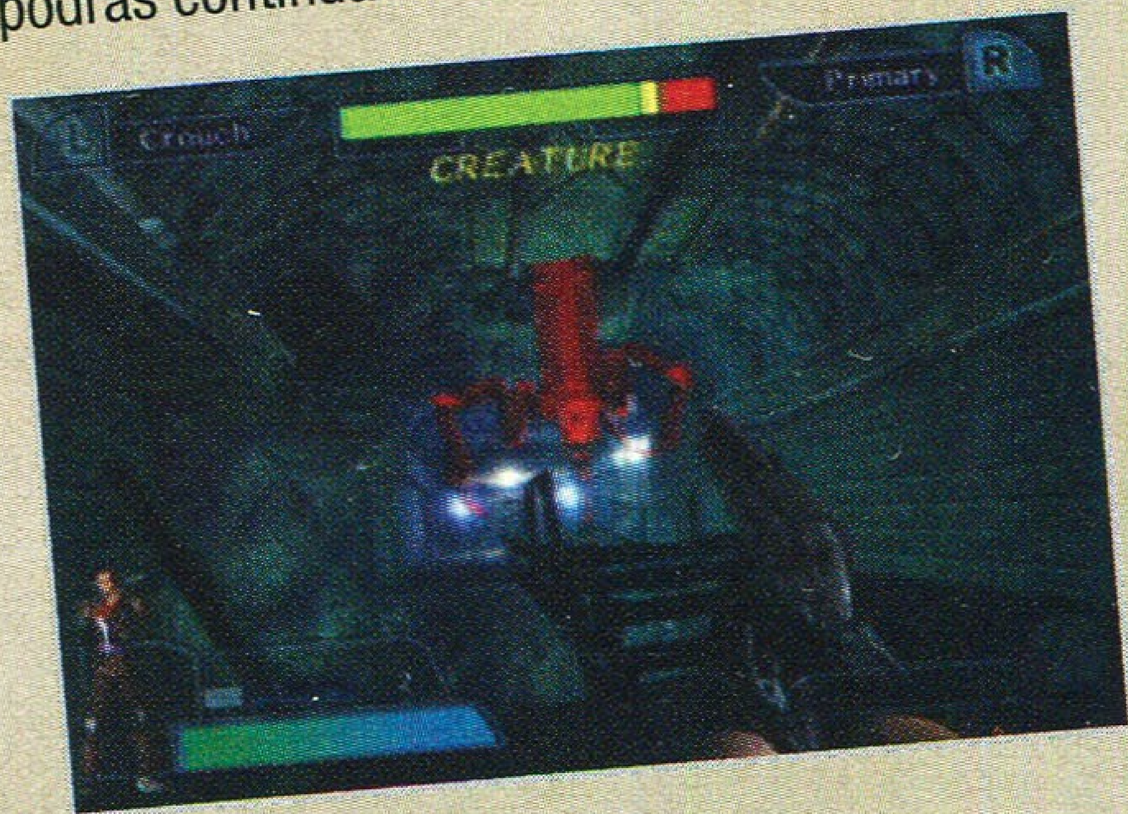
Una misteriosa organización de nombre **Volks** se encuentra realizando experimentos biológicos. Pero no hay alguna prueba tangible por la que se pueda iniciar alguna acción en contra de ésta, por lo que el gobierno manda a investigar a uno de sus mejores equipos, encabezado por **John Raimi**, un valeroso soldado que, sin saberlo, se embarca en la misión más difícil de su vida.

Nivel 1 -Volks Lab-

(1) Al entrar a los laboratorios de **Volks**, tus compañeros te enseñarán cómo ver tus objetivos y el mapa de la zona en la que te encuentres; justo cuando tengas control sobre Raimi por primera vez, dirígete hasta el fondo del cuarto; ahí verás una terminal de computadora; usa tu PDA para descargar la información que necesitan. Pero para tu mala suerte, los han detectado, por lo que ahora deben escapar del complejo. Camina por una par de pasillos hasta que puedas sacar tu arma; ahora avanza tranquilamente hasta donde veas un botiquín en la pared; ahí presiona L para que te agaches y te sea más fácil esquivar los disparos de los enemigos; del lado derecho, junto a los cristales, levántate y dispárale a la gente de Volks, siempre del lado de alguna pared para que puedas cubrirte.



(2) Cuando tu equipo y tú lleguen a un puente de madera, la situación se pondrá interesante, ya que aparecerá una criatura creada por **Volks**, que te impedirá el paso. A pesar de su tamaño, es de lo más sencillo eliminarla. Lo único que tienes que hacer es esperar a que te dispare; en ese momento, con el *Stick C*, esquiva sus proyectiles, y cuando abra la boca llénasela de plomo; repite la técnica hasta que termines con su energía y listo, podrás continuar tu camino.



(3) Al llegar al ascensor, serán atacados por algo así como un fantasma, que tomará el cuerpo de uno de tus amigos para terminar con sus días; pero por razones desconocidas, a **Raimi** no le hace nada. Tiempo más tarde aparecerás en una sala de laboratorio; así es: el motivo por el que te perdonaron es porque van a experimentar contigo... te van a convertir en fantasma.

Nivel 2 -Containment-

1 Para que te acoples a tu nueva forma, entrarás a un programa de simulación donde te enseñarán cómo absorber energía de las plantas y, lo más importante, cómo poseer cuerpos. Al salir del programa, el fantasma de una niña, que conoceremos como Gigi, te pedirá que la sigas; hazlo, y en su recorrido te dará algunos consejos muy útiles para que le saques el mayor provecho al ser fantasma. Al llegar al cuarto donde está un guardia dormido, posee el teléfono para que se asuste y así puedas entrar a su cuerpo.



2 Camina por el pasillo hasta que veas un laboratorio; ahí sube por las escaleras y entra en la última puerta de la sección superior; dentro hay un guardia que, como debes imaginar, es tu siguiente víctima. Para poseerlo realiza lo siguiente: entra a la máquina que está al final del corredor y explótala; ahora, cuando el guardia se acerque, entra al bote de basura y agítalo; con esto podrás entrar al cuerpo del asustado guardia.

3 Regresa al cuarto de laboratorio y habla con la única persona que se encuentra en el lugar; de esta manera desactivarás la alarma; continúa hasta el otro lado, y en una de las computadoras con la letra V girando, te van a dar la siguiente clave de acceso (9235) para que puedas entrar en una de las puertas de arriba. En dicho acceso vas a encontrar varias jaulas con perros; no les hagas caso y avanza hasta el final del cuarto; presiona el interruptor del lado izquierdo para que las celdas de los caninos se abran. En el cuarto donde ves varias moscas en un puente, termina con todos los guardias, no importa que no te hayan descubierto, ya que al querer cruzar la puerta de abajo, te atacarán sin piedad, por lo que es mejor prevenir.



4 En los cuartos posteriores aparecerán más guardias; cúbrete con ayuda de los pilares y termina con ellos. Un tip que te puede sacar de serias dificultades es dispararle a los tanques que se encuentran en los pasillos, para eliminar varios guardias con un solo tiro. Luego de pasar por dos corredores, vas a llegar con una especie de "supersoldado", de nombre **Cord**; no te dejes impresionar por su aspecto; recuerda que más vale maña que fuerza. Su arma principal son las granadas que te arrojará, pero a la vez también serán su destrucción. Cuando te quiera lanzar alguna, dispárale; con esto la soltará inmediatamente; sal del cuerpo del soldado e introdúcete en la granada para hacerla explotar y así causarle un gran daño. Ya casi cuando estés a punto de vencerlo, va a huir, pero no te preocupes, ya que eso significa que ya pasaste el stage.



5 Sube por las escaleras por donde escapó, pero toma tus precauciones, ya que vas a encontrar bastantes guardias esperándote. Te recomendamos que antes de dar vuelta en cualquier esquina, cargues tu arma para evitar sorpresas. Más adelante vas a llegar a un cuarto con una cabina en el centro; entra a ella y presiona el botón que se encuentra junto a la puerta trasera para activarlo y descender un poco. Justo al llegar, abre la puerta que está enfrente de ti y comienza a disparar, ya que es un pasillo repleto de soldados; ya que los hayas dejado fuera de combate, avanza y encontrarás de nuevo a **Gigi**, quien te contará una interesante historia.

6 Activa el teleférico y súbete en él, pero ten cuidado, ya que varios soldados llegarán para impedir tu labor; lo que debes hacer es destruir los cristales de la parte trasera y responder sus ataques. No tendrás mayores problemas. Eso sí, antes de que realices todo esto, cae al agua y encontrarás un juguete para fantasmas. Ya en el otro extremo, gira la rueda del tubo para abrirla; ahora en tu forma etérea entra por el agujero y listo, habrás terminado un nivel más.





En todas las habitaciones, intenta poseer todos los objetos que veas; a lo mejor no te van a dar resultados para que progreses en el juego, pero puedes descubrir varios detalles curiosos, además de que casi todas las cajas explotan, con lo que puedes vencer a varios oponentes con un solo movimiento.

Nivel 3 -Separation-

1 Posee al perro que está al principio de la misión, haciendo explotar el plato de su alimento; después avanza hasta llegar al cuarto donde hay un ingeniero.
Con su ayuda, del lado derecho podrás presionar el interruptor que activa las torretas; ahora sal de su cuerpo y entra a las torretas para deshacerte de los guardias del fondo. Detrás de las cajas, al lado de la puerta, está escondido un soldado; poséelo; es fundamental que avances con él para el desarrollo de la misión. En el cuarto siguiente hay unas escaleras en zig-zag hacia abajo; tómalas mientras eliminas enemigos con tu arma, que por cierto tiene la función secundaria de lanzar granadas, muy útil para los guardias que se ocultan.



2 Ya estando abajo, regresa por el ingeniero, ya que sólo él tiene la tarjeta para abrir un panel que contiene un traje aislante, que será vital para ingresar a la próxima zona. Avanza por dos pasillos y elimina a los guardias ahí dentro; apúntales desde lejos para que no sepan ni qué los golpeó. Ahora sí prepárate, ya que en el último cuarto te espera tu viejo amigo **Cord**. Tienes que actuar muy rápido; sal del cuerpo del ingeniero, tratando de dejarlo en una zona segura, claro. En la pared de atrás hay un interruptor: actívalo para que salga un gas que asustará a los soldados, posee a alguno y dispara para que salga **Cord**. En ese momento comienza a atacarlo, pero siempre trata de rodearlo, para evitar sus proyectiles. Si te elimina, puedes tomar el cuerpo de los demás guardias, y en caso de que te venza con todos, usa las torretas de manera alternada y no tendrás problema alguno para ahora sí ponerle punto final a **Cord**.



3 Al eliminarlo, te va a dejar una tarjeta de acceso; úsala en el cuarto donde estaba él; aparecerá un holograma en medio de la habitación, que indica que lo hiciste bien. Del lado izquierdo, entra en forma de fantasma por la reja y avanza hasta que aparezca un *display* donde verás los resultados de la investigación de **Volks**.

4 ¡Tu amigo te necesita! Tienes que darte prisa o no sobrevivirá. Flota por las alcantarillas y déjate caer donde veas la separación entre puentes; abajo, **Gigi** te explicará la situación acerca de tu compañero. En este momento debes preguntarte: "¿y ahora, cómo salgo de aquí?". Pues bien, lo que debes hacer es entrar en las lámparas que se encuentran ahí para deslumbrar a los murciélagos y así poder poseer uno y literalmente salir volando.



5 Con tu chillido, espanta al guardia de la parte de arriba, hasta que se refugie en una celda; en ese momento sal del murciélago y mueve la coladera para asustarlo más y así dejarlo listo para que entres en él. Ahora sube las escaleras e ingresa por la puerta. Del lado derecho hay un soldado mirando por un agujero: sorpréndelo para que se retire y puedas entrar. Así es: lo que entretenía tanto al guardia son las regaderas para mujeres; asústalas usando las regaderas y el espejo del fondo; una vez que lo logres, poséelas, entra a los vestidores, abre los *lockers* y descubrirás agradables sorpresas como un Nintendo GameCube, o el casco de **Samus Aran**, ¿lo que querrá decir que se está bañando por ahí? Quien sabe.

Regresa casi a la parte donde iniciaste el nivel; ahí verás un espejo y ropa a su lado; cámbiate para que puedas pasar a las áreas donde los soldados te impiden el paso.

A lo largo del juego vas a encontrar varios precipicios o lugares a donde si caes con un cuerpo humano, te morirías, allí; pero si entras a ellos en tu forma de espectro, puedes localizar varios objetos valiosos que habilitan opciones en el modo multiplayer, como nuevos personajes o escenarios.



Nivel 4 -Medical-

1 Cuando estés en la parte donde se encuentran dos estatuas, sube por las escaleras de enfrente; ahí verás una puerta con una luz en medio; entra como fantasma y asusta al guardia de adentro con el panel digital de la derecha para que te dé su clave; ahora sal y posee a la doctora; en la derecha de la puerta está otro panel; teclea el código que obtuviste para poder ingresar a esta área.



2 Más adelante vas a ver cómo unos extraños seres entran a la habitación donde está tu amigo y aniquilan a los guardias; en ese momento toma el extintor que está del lado derecho de la sala, apaga el fuego que había en el segundo piso y avanza hasta llegar al área de pabellones, donde de nueva cuenta **Gigi** te va a poner al tanto de los hechos. De izquierda a derecha, entra en la última máquina para medir el ritmo cardíaco; con esto llamarás la atención del doctor; ahora sal y con el cuerpo de la doctora toma la tarjeta que está en la oficina que antes cuidaba el médico.



3 Regresa al cuarto donde están las estatuas y entra por la puerta que está del lado izquierdo; al avanzar, sólo ten cuidado de los monstruos, ya que son muy molestos; para eliminarlos, rocíalos un poco con tu extintor. Cuando llegues al cuarto de refrigeración usa la tarjeta que obtuviste en los pabellones; dentro encontrarás el suero que tanto necesita **Bryson**; obviamente tienes que regresar a donde estaba y aplicárselo.



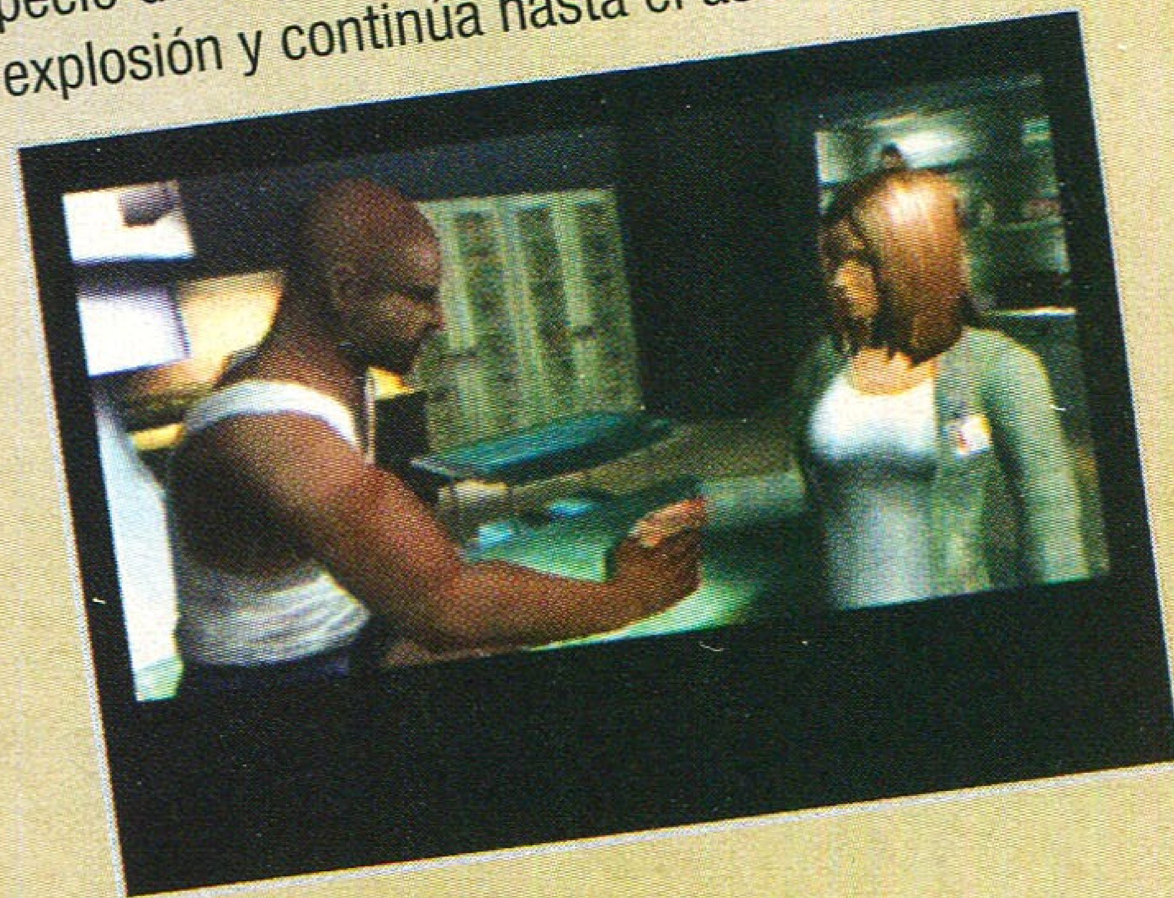
4 Qué raro es el destino... te costó bastante trabajo salvar a **Bryson**; apenas se está enterando de la verdad, llega un monstruo y se lo come; en fin, que no te invada la tristeza; mejor prepárate para vengar a tu amigo.

5 Este monstruo es todo un dolor de cabeza. Para vencerlo utiliza la siguiente técnica: como ya debiste notarlo, al intentar dispararle, se cubre con sus garras; no le des importancia a este detalle y dale con todo; con el *Stick C* mantente girando, para esquivar los misiles azules que lanza. Después de unos instantes, va a atacarte con varios proyectiles al mismo tiempo; parece casi imposible esquivarlos, pero no es así; sólo quédate de frente a él , y cuando sientas que uno te va a pegar, muévete con el *Stick* amarillo hacia la derecha o izquierda.



6 Continúa la rutina hasta que se meta a su caracol; aprovecha este momento para arrojarle una granada, con lo cual su energía se verá reducida drásticamente. No hay por qué desviarnos del plan: sigue girando mientras disparas hasta que ahora te ataque con un rayo; para esquivarlo, realiza lo mismo que con los misiles. Ya casi cuando esté perdido, comenzará a rodar por todo el escenario; sólo arrójale granadas mientras le sigues disparando y en un dos por tres lo habrás derrotado.

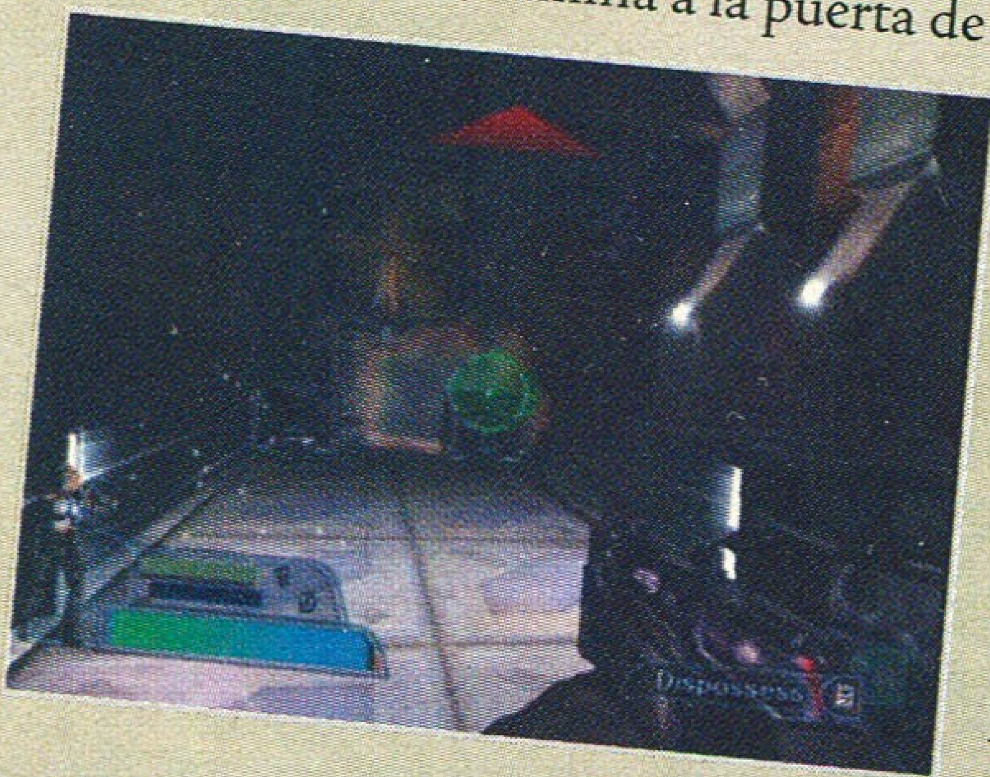
7 Ahora vas a presenciar una escena supermotiva, y es que **Bryson** reconoce a **Raimi** después de su típico saludo. En eso, un soldado está a punto de echar a perder todo, pero un movimiento heroico de Bryson les da una nueva esperanza. Ahora debes avanzar aún como doctora, pero con el armamento del soldado vencido. Sal de la habitación y regresa justo a la entrada principal, sólo que no será nada sencillo, porque hay monstruos y guardias esperándote. Para librarte de ellos, lanza granadas con el botón Z, al mismo tiempo que con R disparas. Al final existe una especie de barricada: deshazte de ella con una explosión y continúa hasta el ascensor.



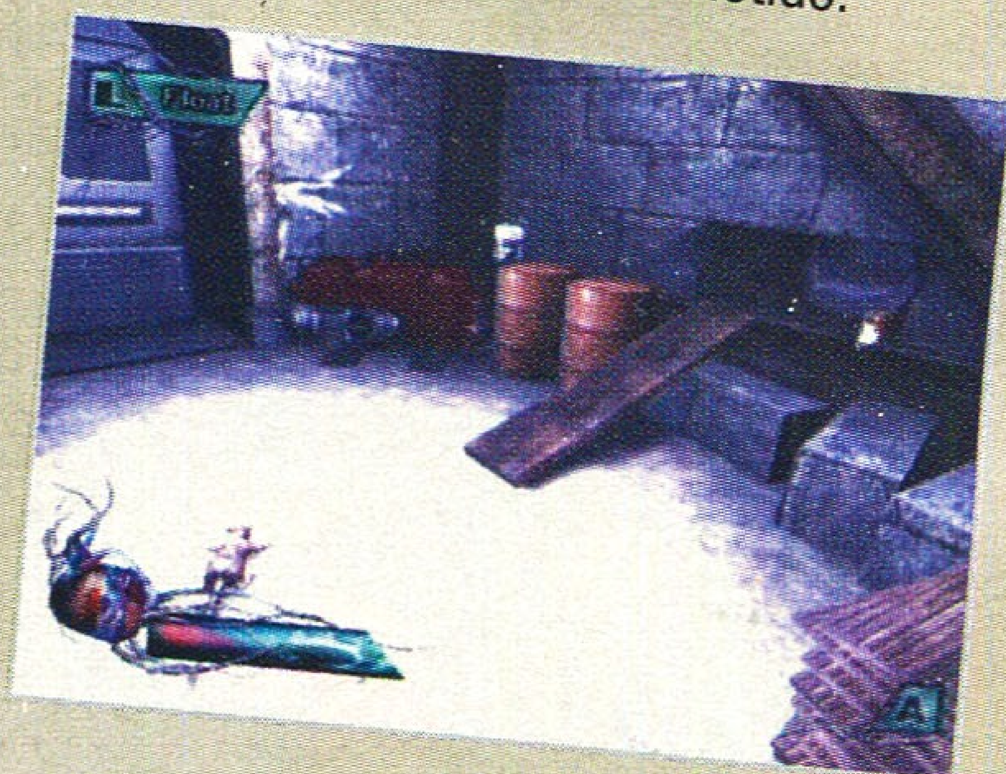
8 Por cierto, creemos que fuimos un poquito dramáticos con lo de **Bryson**... porque no pereció... ¡sigue vivo!, y ahora debes ayudarlo a desenmascarar a **Volks**; por cierto en este punto la historia está cada vez mejor, ya que el dueño de la compañía parece tener una extraña relación con **Gigi**.

Nivel 5 -Escape!-

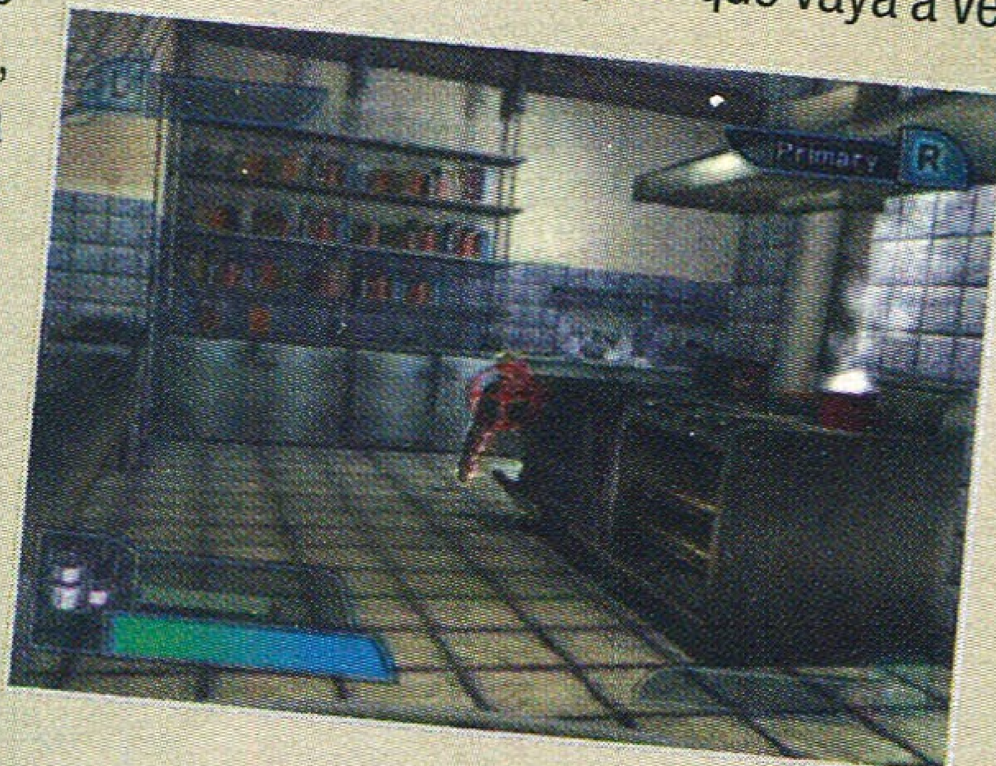
1 En este nuevo nivel, tienes que llegar al cuarto de computadoras. De donde dejaste a **Bryson**, camina a la puerta de la izquierda y entra por el pasillo; ahí hay unas cajas apiladas a lo largo de un puente; ten cuidado, porque detrás de ellas hay varios guardias esperando eliminarte. Entra por la puerta del fondo e inmediatamente comienza a disparar para encargarte de un par de enemigos. Dentro de la habitación hay una cabina donde se controla el movimiento de unas cajas: actívala y posee una para que puedas acceder a otra zona.



2 Al llegar al cuarto donde está el televisor, entra a él para asustar a las ratas que ahí se encuentran; y como ya debiste adivinar, tendrás que poseer a un roedor para continuar tu camino por el agujero de la izquierda. Cuando llegues al final del túnel, entra por el orificio de la parte de arriba; con esto llegarás a un corredor. Flota hasta el final del lado derecho, y ahí del lado izquierdo; vas a encontrar una puerta con otro agujero; entra en él. Vas a llegar a una especie de sala de espera, donde se nota que se divierten bastante, ya que hay un NES y un Super NES. En el fondo de la habitación hay un doctor: asústalo usando la máquina de refrescos que está a tu derecha; cuando corra al baño, utiliza las llaves del lavabo para cumplir tu cometido.



3 Regresa por donde llegaste, hasta el área del corredor; ahí dirígete al fondo y entra por la puerta. Es el comedor de **Volks**. Sube por las escaleras y del lado izquierdo abre la puerta; ahí te estará esperando tu amigo **Bryson**. Sólo existe un pequeño problema: los guardias de abajo; ¿cómo eliminarlos? Pues qué te parece si con una sopita. Como fantasma, entra al cuarto de cocina, calienta la estufa hasta que la comida se queme y salga humo; ahora, con ayuda del ventilador dirige el humo al cocinero para que vaya a ver qué está pasando; en ese momento arrójale unos platos que están en la mesa de enfrente, y ahora sí, entra a su cuerpo. Sal de la cocina y camina hasta donde estabas transformado como rata. Si eres observador, recordarás que ahí había veneno para estos animales; tómalo y regresa al comedor; donde estaba el cocinero lavando hay una puerta; entra y toma el **Soup Mixer**. Ahora ve del lado donde están los soldados, y enfrente hallarás todo para preparar sus alimentos.



4 Sube hasta donde se encuentra **Bryson**; antes de que llegues, los soldados habrán sido eliminados por el efecto del veneno. Entra de nuevo al cuerpo del doctor, y en la puerta de arriba que está cerrada, del lado derecho hay un escáner de rostros; úsalo para conseguir el acceso a la siguiente zona.

8 En el siguiente cuarto, de nueva cuenta con ayuda de una torreta, protege a Bryson para que pueda avanzar al nivel inferior; ya ahí, haz explotar los tanques que se encuentran junto a los soldados para que no te den problemas. En el penúltimo nivel, junto a los guardias, hay unas cajas: tíralas para sacar las granadas. Ahora debes entrar a los explosivos y hacerlos rodar hasta cada uno de los soldados, para que en ese momento estallen. Más adelante, **Bryson** se va a encontrar una moto, pero por desgracia no sirve, así que vas a tener que poseerla para que tu amigo y tú puedan escapar.



9 No es muy complicado pasar esta parte; sólo ten cuidado con las minas que están en el suelo; anticipa tus movimientos. En cuanto a los soldados, cuando los veas a lo lejos, sal de la moto y elimínalos utilizando los tanques que se encuentran cerca; ya cuando llegues a la parte donde salen motos, entra a la torreta de la parte trasera del camión y con éste encárgate de todos los vehículos que quieran impedir el escape de **Bryson**.

10 El helicóptero que va a rescatar a **Bryson** está a punto de llegar, pero no contaban con que cuatro torres con misiles lo estuvieran aguardando. La interferencia impide avisar al piloto del peligro, así que Raimi debe hacer algo pronto o **Bryson** nunca podrá salir de las instalaciones de **Volks**. Pasa por la reja, y en la parte de abajo de cada una de las torres, posee las torretas para mandar al otro mundo a los guardias; en caso de que haya más de una torreta, lo que debes hacer es utilizar la que se encuentra arriba de alguna caja explosiva; esto con el fin de que, al salir de ella, puedas explotarla. Ya con el punto anterior cumplido, enfrente del helipuerto vas a encontrar un guardia con algunas minas; lo que debes hacer es subir a cada torre (por eso era importante que antes "despejaras" la zona), y dejar fuera de servicio los lanzamisiles con ayuda de las minas.



11 En cuanto destruyas las cuatro, verás un cinema que te dejará frío, ya que tu cuerpo derribará el helicóptero con una bazuca; ¿quién lo controla?; eso lo veremos más adelante.

(5) Baja las escaleras, y en las computadoras de en medio verás varios cuerpos que están en experimentación, entre ellos el tuyo. Pero, ¿para qué quiere Volks tantos cuerpos? Al parecer están planeando una infiltración al Paris Summit, una reunión de los grandes líderes del mundo, donde su objetivo principal es despojarlos de su alma para poder ellos gobernar el mundo.

(6) La impresión de ver tu cuerpo con otra "alma" fue dura, pero ahora tienes que estar más concentrado que nunca. Regresa a los pasillos principales, y del lado derecho podrás ver unas indicaciones que dicen "radio"; síguelas y sube al ascensor; saliendo, enfrente de ti, hay una máquina para sintonizar frecuencias: selecciona 1041 para que sus compañeros puedan detectarlos; ahora regresa y dirígete al Lounge.



(7) En el corredor vas a encontrar a Bryson, que te espera para escapar, pero por alguna extraña razón se han percatado de su presencia. Entra por las dos puertas que están enfrente de ti; al hacerlo, una torreta se activará deshaciéndose de tu cuerpo físico; como fantasma, entra a la torreta y encárgate de los soldados.

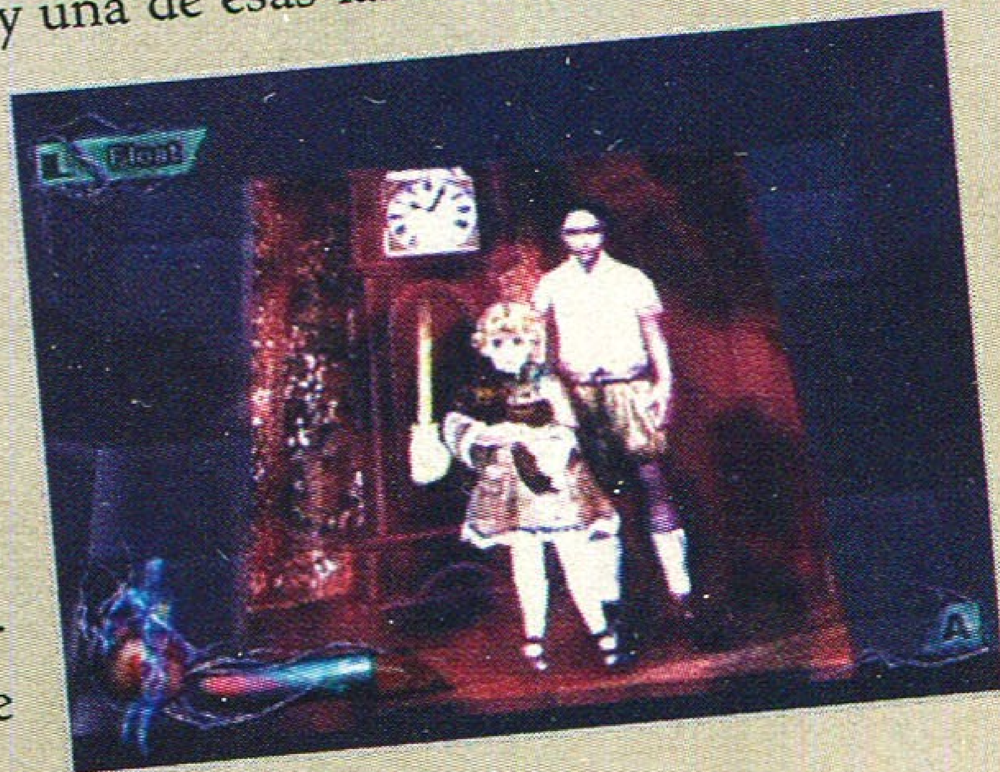
Nivel 6 -Gigi-

(1) Si estabas desconcertado al inicio de este nivel, vas a quedar aún peor, ya que vas a ver un cinema donde se muestra cómo tu cuerpo ha sido dotado de una especie de superpoderes; o al menos eso parece. Avanza hasta que veas un tronco que te servirá como escalón; arriba hay una puerta; entra en ella del lado derecho por el orificio para que ingreses a las instalaciones hechas en la montaña.



(2) Lo primero que debes hacer es localizar el cuarto con la mesa más grande; en esa habitación, uno de los muros tiene un gran agujero por el que puedes pasar; de ese lado activa el mecanismo de un reloj para ocasionar una reacción en cadena que abrirá una puerta en la sala principal.

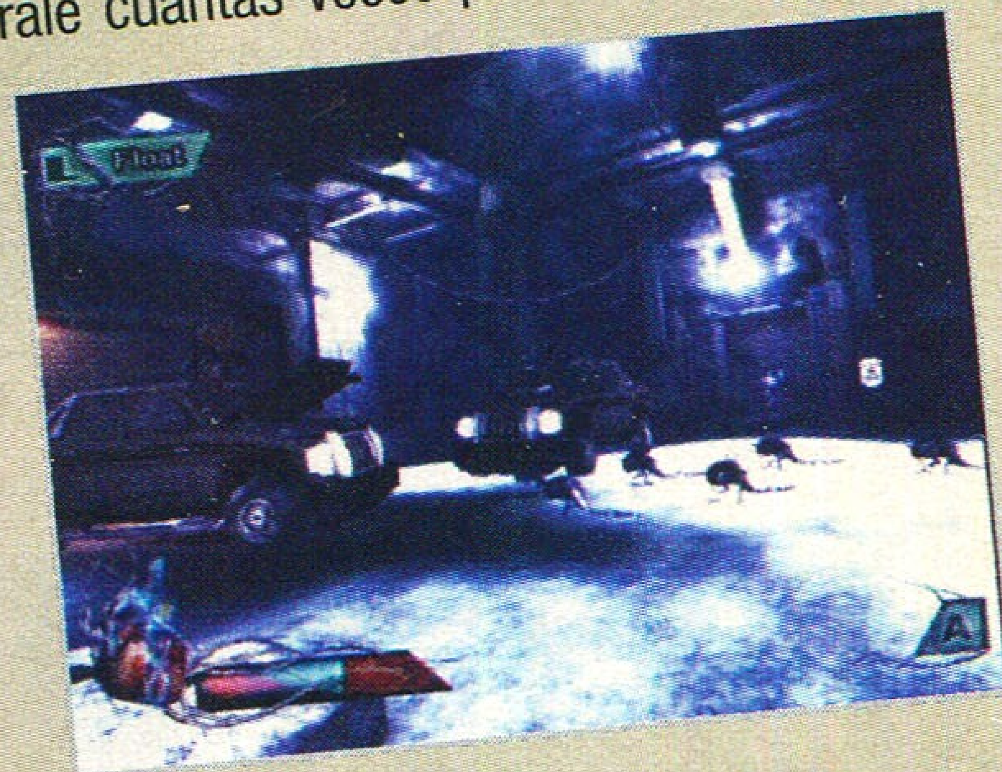
(3) Entra por ahí y vas a encontrarte con muchas ruinas, y en la parte final un agujero de luz por el que puedes pasar. Del otro lado, la historia tomará un poco más de sentido, cuando veas un cuadro de **Gigi** y su hermano... pero, bueno, además de eso, observa la hora que indica el reloj del cuadro y después entra en el reloj que está a la derecha, y marca esa hora; así ocasionarás que se abra un panel, dentro del cual hay una de esas famosas cajas musicales; poséela y sigue la secuencia que te marca como en **Dance Dance Revolution**. Si lo haces bien, abrirás el domo del salón principal para que entre luz.



(4) Dirígete a la estatua del centro y mueve la luz con tu esfera hacia las demás, de manera que formes un pentagrama. Al hacerlo entrarás a un área secreta donde descubrirás a **Gigi**, quien te contará su trágica historia (déjanos decirte que es en verdad emotiva). Al finalizar te pedirá que la sigas y te mostrará una pequeña entrada para continuar tu misión; además te advertirá de una nueva clase de soldados que tienen la capacidad de ver fantasmas, por lo que ahora serás vulnerable en tu estado intangible también.



(5) En este stage verás dos camionetas; posee el motor de la que tiene el cofre abierto; en cuanto baje el conductor, toma prestado su cuerpo para avanzar. Al final del pasillo hay un tren descompuesto; toma el camino de la izquierda y avanza eliminando a los pequeños monstruos; después vas a enfrentar al jefe de esta escena: es el mismo que combatimos al inicio del juego, ¿recuerdas?, sólo que ahora deberás vencerlo en partes, es decir, aparecerá en varias secciones del nivel. La estrategia para eliminarlo es muy simple: cuando abra sus fauces, tírale cuantas veces puedas, y cuando te dispare, esquiva con el ***Stick C***. La verdad es un enemigo muy fácil de derrotar.



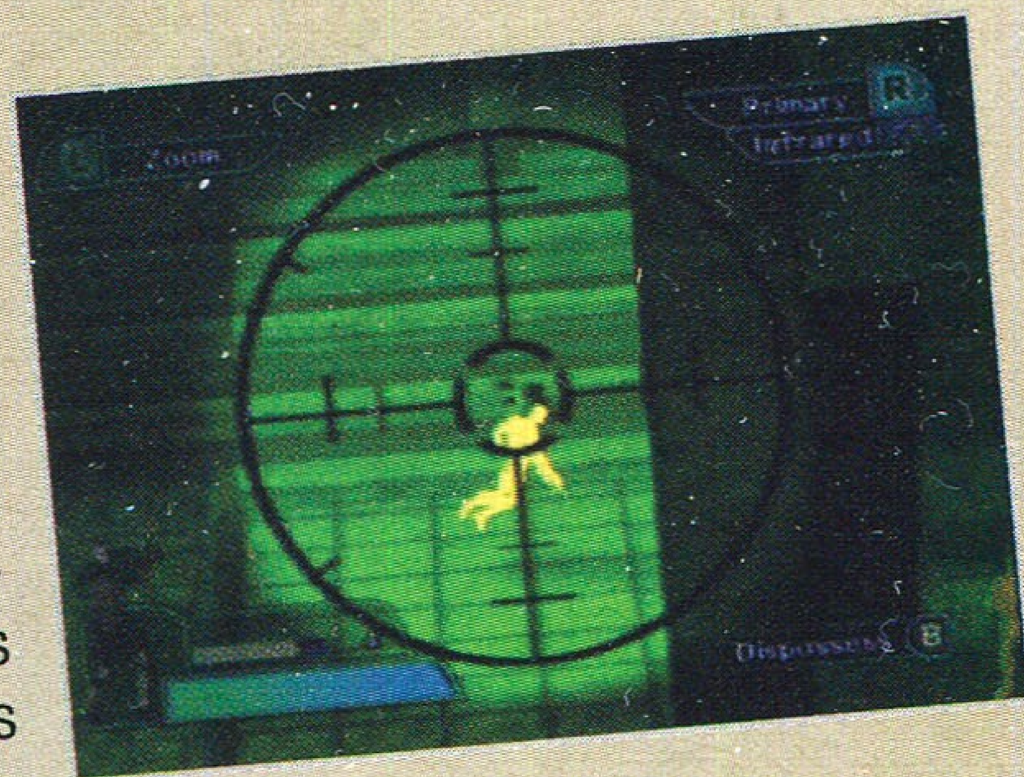
(6) Enseguida, te van a atacar unas arañas gigantes; terminas con ellas de cuatro impactos; sólo mide bien tus tiros, porque en el momento en que las detectas se hacen invisibles. Más adelante activa el mecanismo que se encuentra en la placa gigante de acero; un ascensor bajará por ti.

(7) Abajo vas a ver a los soldados que te mencionó **Gigi**; uno de ellos te va a lanzar una bomba con la que destruirán tu cuerpo físico, dejándote como fantasma. Enseguida comenzarán a perseguirte; corre por el centro del escenario y de ahí a la izquierda; adelante hay varias partes en las que debes flotar para ponerte a salvo; sigue así hasta que encuentres tu cuerpo, así es, el cuerpo de **John Raimi**. En ese momento te van a capturar en un contenedor de almas, y tu objetivo ahora será escapar.

Nivel 7 -Captured-

1 El hermano de **Gigi** quiere "programarte" para que sólo lo obedezcas a él, por lo que te ha colocado dentro de un programa de entrenamiento virtual, más o menos parecido al que probamos en el primer nivel.

2 Lo primero que debes realizar en tu entrenamiento es poseer el cuerpo del soldado que estará frente a ti; ahora tu misión es eliminar a todos los guardias que aparecen en las construcciones de los lados con tu rifle de francotirador; no es muy difícil: el secreto está en el zoom, que controlas con el botón L; no lo presiones todo: calcula la distancia del enemigo y, con base en eso, realiza el acercamiento; intenta darles en partes vitales para eliminarlos de un impacto, ya que si les pegas en las piernas o brazos requerirás varios.



5 Cuando termines, pon nuevas municiones a tu arma, porque ahora los soldados saldrán de las puertas de abajo; defiéndete lo mejor que puedas, y si te llegaran a liquidar, entra al portal ubicado detrás de ti y posee al soldado del centro del escenario, quien usa un lanzacohetes. Como se tarda unos segundos entre cada disparo, te recomendamos esperar que varios soldados se junten para eliminarlos a todos de un solo tiro.

6 La parte final de tu entrenamiento es la más complicada, ya que tienes una oportunidad nada más. Toma el cuerpo del guardaespaldas que está solo, acércate a los que cuidan la puerta y liquídalos. Entra al siguiente cuarto, y así como se cierre la puerta, comienza a disparar; te sugerimos que eleves la mira de tu arma para que tus tiros sean dirigidos a la cabeza de tus enemigos. Del lado derecho del escenario encontrarás unas escaleras: bájalas para encontrar el panel de control de un elevador; destrúyelo, con lo cual evitarás que el mandatario de la simulación se escape.



7 Sal por el portal de luz y posee el cuerpo del guardaespaldas frente a ti; saca tu arma y quita del camino a tu colega que te impide el paso. En la habitación próxima hallarás muchos guardias; la manera fácil de eliminarlos es disparar mientras te mueves a los lados con el *Stick C*; de otra manera te será casi imposible pasar por ahí.

8 Cuando llegues a donde tienen al mandatario custodiado, te darás cuenta de que el acceso está bloqueado; lo que debes hacer es subir las escaleras del lado izquierdo; ahí verás los cables del elevador; dispárale a los tres para cortarlos; enseguida, con tu forma espectral, posee al mandatario y contrólalo para que se caiga en el hueco que dejó el ascensor; con esto terminarás el objetivo.



14 En este lugar baja las escaleras, examina el aparato con varios brazos mecánicos, y después poséelo. Cuando comiences a moverte, los científicos van a salir despavoridos del lugar; y en la puerta que está en la parte de atrás aparecerá un portal de luz; entra en él y asusta al doctor dentro, con el archivero del fondo; al salir de la habitación, no se te olvide tomar el lanzallamas de la pared.



15 Continúa hasta la otra puerta; no te van a dejar entrar, pero aprovecha el momento en que la puerta está abierta y entra como fantasma. Utilizando el tentáculo en el escritorio, altera al científico y toma control de sus acciones; en la pared hay un arma de rayos; tómala y deja la habitación.

16 Es turno de ir por un colega más en la puerta que está del lado derecho del salón principal; toca la puerta para que te abra una pequeña rendija, sal del cuerpo del doctor y entra por ahí. Muy bien, te preguntarás para qué sacaste a los tres doctores, ¿verdad? La razón es muy simple: para que elijas el arma que más te guste y después continúes tu camino (en lo personal, nos gusta más la de láser). Abre la puerta y camina a la izquierda; elimina al guardia y entra por ahí; a la derecha vas a encontrar un escáner de retina; actívalo y avanza. Enseguida hay un portal de luz; entra en él y posee el cuerpo de algún soldado para que puedas combatir a los monstruos.



Cuando estés en los niveles en los que los soldados parecen salir de hasta las coladeras, siempre utiliza cualquier refugio como alguna esquina o caja para recargar tu arma; con esto evitarás varios tragos amargos al intentar pasar los stages.

3 Cuando termines con todos, tu objetivo será detener al líder que bajará de la camioneta; te recomendamos que anticipes tus disparos, es decir, mide el tiempo y el espacio para que le peguen, ya que como va corriendo se te puede complicar. Y no importa que sus guardaespaldas te estén dañando... tú concéntrate en tu objetivo.

4 En la segunda simulación, debes proteger la entrada a un edificio, para lo cual tienes a tu disposición dos soldados, uno enfrente en la parte de abajo, y otro en un nivel superior. Lo que debes hacer es avanzar hasta el portal de luz situado enfrente del guardia del primer piso; él usa una metralleta como arma. Colócate en posición de disparo y aguarda la salida de los soldados del lado derecho; elimínalos lo más rápido que puedas, porque del pasillo de la derecha saldrán más soldados. En cuanto termines, carga tu arma y prepárate para la segunda fase; ahora apunta a la puerta de abajo a la derecha; encárgate de los guardias que saldrán e inmediatamente continúa con la de la izquierda arriba.



9 En la parte de abajo toma control del guardia y con granadas rompe la puerta que tiene candado; ahora avanza hacia adelante, y en la esquina da vuelta a la izquierda; elimina a los guardaespaldas y abre la última puerta de la derecha; ahí estarán tres guardias y el mandatario; no arrojes granadas, porque la explosión terminaría también con tu objetivo, así que sólo usa tu machine gun para defenderte. Una vez que hayas poseído al líder, la misión será interrumpida por unos monstruos que han ingresado al cuarto de realidad virtual.

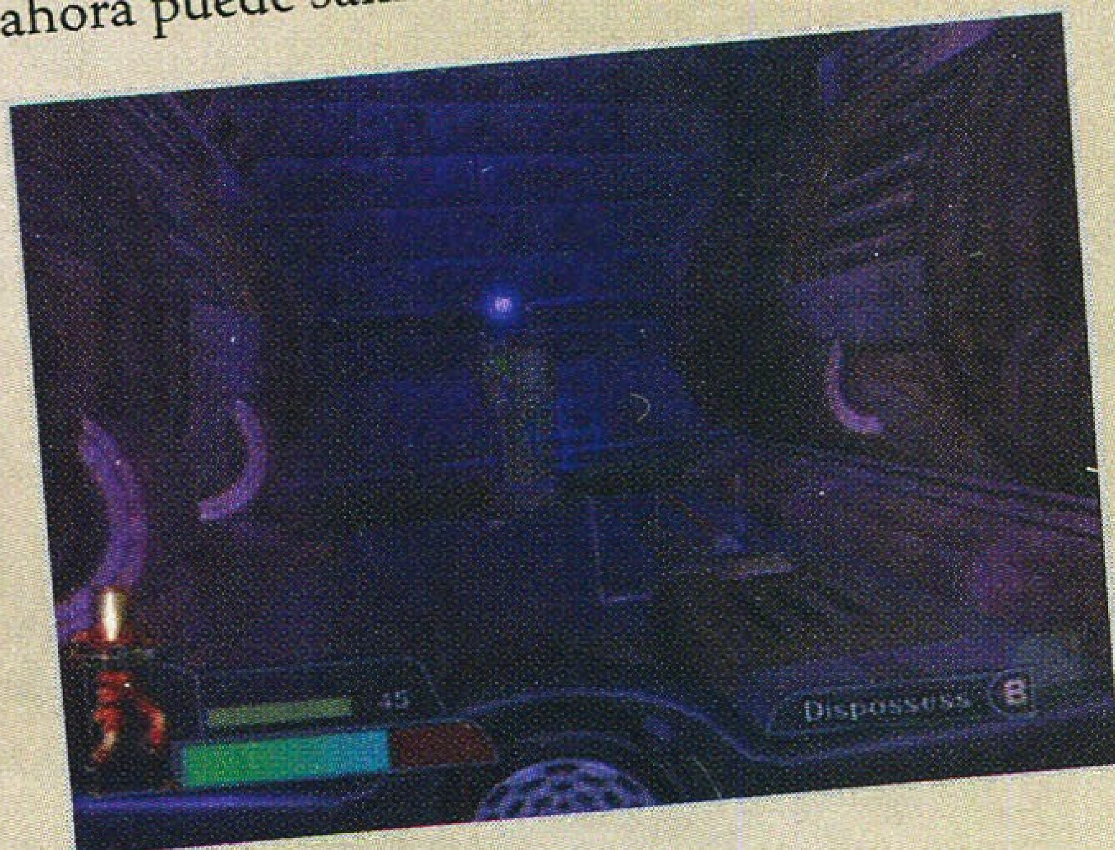
10 Al salir de tu cautiverio, dirígete hacia el fondo; del lado derecho hay una puerta donde se esconde un científico; poséelo y sube las escaleras. Avanza por la derecha y abre la única puerta que hay ahí; dentro hay dos entradas con portales de luz; toma el de la derecha y desciende por las escaleras. Entra por la puerta del lado derecho y utiliza el traje aislante que está en la vitrina del fondo; con esto vas a poder entrar a un área contaminada ubicada a la derecha de donde estás.

11 Avanza por el pasillo teniendo cuidado de las arañas; con cuatro disparos las eliminas, pero no te confíes, porque como se hacen invisibles, pueden ocasionar que falles y contraatacar; así que calcula bien tus ataques. En la sección siguiente activa el elevador y habla con la persona que está arriba, quien te pedirá que actives los generadores de energía.



12 Vas a localizar los *switches* en los extremos de la planta baja; para ubicar el orden correcto en el que los debes presionar, fíjate en el foco que tienen: si está parpadeando, quiere decir que ese es el correcto; tienes muy poco tiempo para accionar todos, así que no titubees; mientras enciendes uno, decide hacia qué lado vas a girar.

13 Al terminar, sube de nuevo al ascensor y notarás que la persona que estaba antes ha desaparecido; activa los switches de esa parte y saldrá de nuevo el monstruo al que te venías enfrentando. No hay nada nuevo que decir en cuanto a la estrategia: es la misma; dispara cuando abra la boca. La única diferencia es que ahora puede salir de varios agujeros en la parte superior, pero nada que dificulte su eliminación. Después vuelve a accionar los interruptores para regenerar la energía del lugar, y regresa hasta lo más alto de las instalaciones; de ahí sólo pasa por la puerta que tiene el portal de energía y habrás llegado a la parte principal de la base.



17 Sal de ese cuarto y toma el cuerpo del científico nuevamente; a la izquierda hay un pasillo con lámparas en el techo: recórrelo hasta el final y usa el escáner de retina nuevamente. Comienza a bajar las escaleras, pero toma tus precauciones, ya que hay arañas y monstruos custodiando el lugar.



18 El jefe de este nivel es un monstruo cubierto por varios tanques; su manera de atacarte es rodando por toda la zona, en la que por cierto hay varios pilares. Muévete por todo el lugar, siempre tratando de mantenerte lo más alejado posible de él; cuando lo veas pasar, dispárale y mantente así hasta que lo pierdas de vista; si se dirige hacia ti, sólo cúbrete con cualquier pilar y listo (por su velocidad no puede dar vueltas tan fácilmente). En algunos momentos, cuando avance, va a dejar una estela azul; no pases por ahí sino hasta que se disipe, ya que es venenosa. Hay pilares que tienen una caja explosiva; en el momento en que el enemigo pase por ahí, hazla estallar para causarle gran daño.

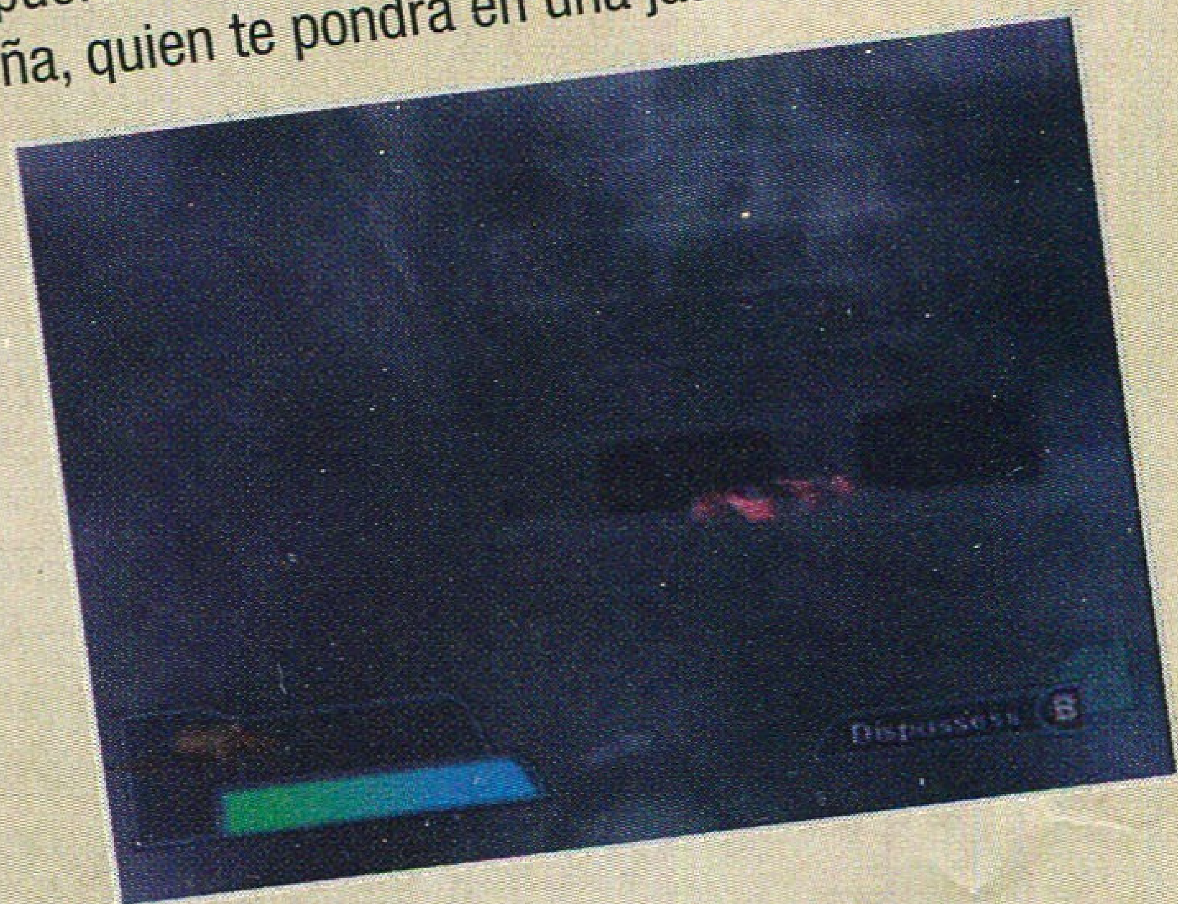
Nivel 8 -Rourke-



(1) Este capítulo lo inicias en una sala de conferencias. Baja por las escaleras de atrás; del lado izquierdo del escenario hay un pasaje secreto: síguelo y llegarás a una zona con dos guardias custodiando una puerta. Enfrente de ellos hay un túnel; tómalo y avanza hasta el fondo; dentro hay una secretaria a la que debes poseer; para conseguirlo utiliza la sábana de la cama del lado izquierdo.

(2) Ya en tu papel de secretaria, entra por la puerta del lado izquierdo, donde hay dos guardias que te hacen preguntas por tus gritos. Dentro una joven te va a pedir ayuda para encontrar a su rata; para lograrlo, continúa hasta donde veas varias ratas en el piso. Ahí también existe una ratonera; úsala para espantarlas y poder poseer a la rata blanca.

(3) El camino está plagado de ratoneras, y como el instinto de la rata es fuerte, cuando vea el queso querrás comerlo, así que tendrás que pelear contra eso para salir del cuarto. La manera fácil de lograrlo es poseer a las demás ratas y sacrificarlas para que te dejen el paso libre. El camino correcto es el que está a un lado de las escaleras; tienes que caminar por el pasamanos hasta llegar con los guardias; síguelos y, cuando abran las puertas, entra con ellos hasta hallar a tu dueña, quien te pondrá en una jaula.



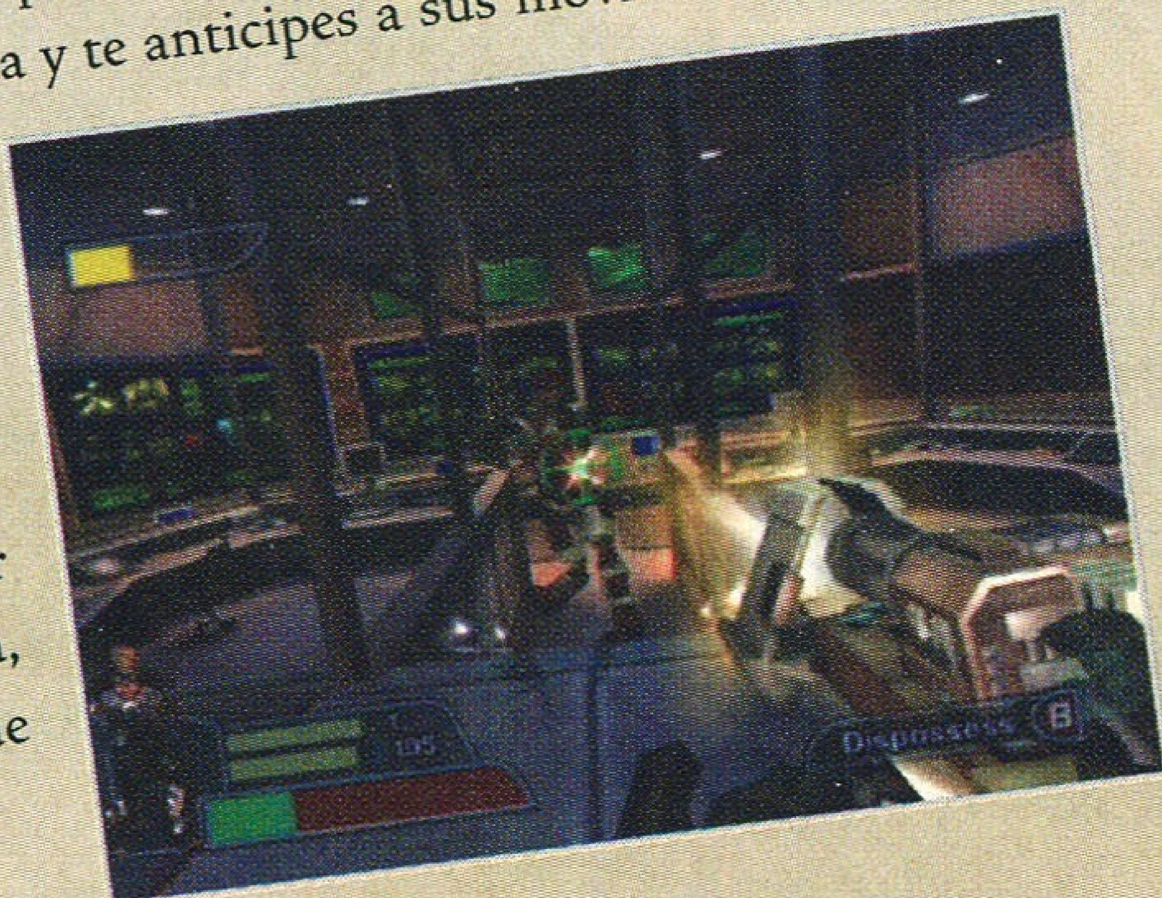
(4) Sal de tu pequeña prisión y entra al foco que está cerca de donde hay un perico; hazlo estallar para que el ave se asuste; ahora poséelo y espanta a la entrenadora de enfrente. Toma prestado su cuerpo y saca al can de la jaula; éste no va a caminar a menos que le des galletas para perro; lo ideal para que no se atore es arrojarlas enfrente de ti, ya que así no tendrás que detenerte mucho tiempo.

(5) Dos cuartos adelante vas a encontrar a un soldado que le tiene miedo a los perros, y como te debes imaginar, tienes que asustarlo con tu cuadrúpedo amigo para poseerlo. Ya con él en tu poder, regresa todo el camino anterior hasta donde están dos guardias protegiendo una puerta; ahí sólo sube por el elevador y avanza dos cuartos más para obtener un traje especial con metralleta y granadas. Del lado izquierdo hay una sala con varios soldados: elimínalos y pasa por la puerta de la derecha; llegarás a una especie de bodega, con muchos enemigos; en este lugar presiona el botón L para que todo se mueva lento y puedas ver los ataques de tus enemigos y contrarrestarlos fácilmente.

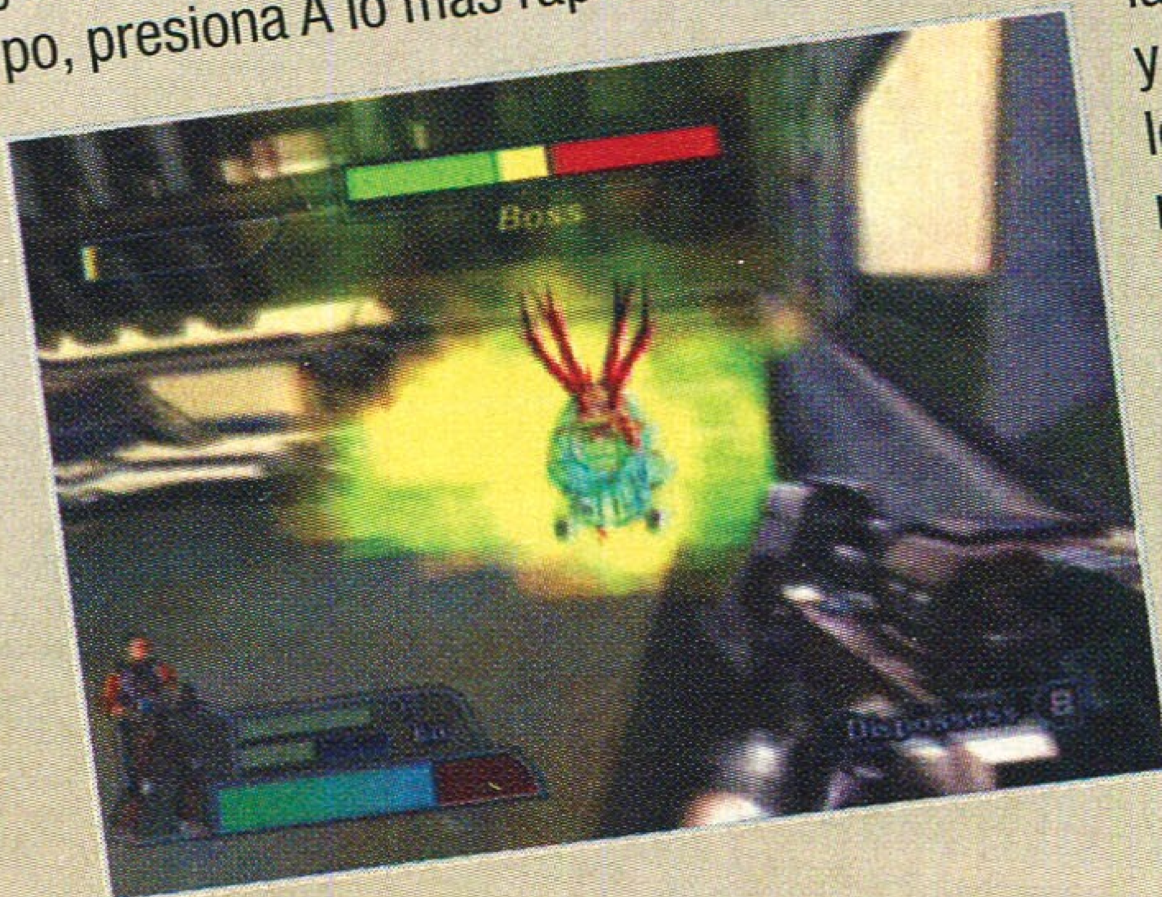


(6) Adelante saldrás a una zona en que descubrirás varios cuerpos sin vida, donde **Volks** planea poner las almas que ellos han creado. No le tomes mucha importancia y dirígete a la derecha, desde donde saldrás a otra bodega cuya técnica para salir ileso es la misma que en la anterior.

(7) Cuando llegues a un área con supersoldados, te van a arrojar granadas especiales para sacarte del cuerpo que utilizas, por lo que debes estar muy atento mientras subes por las salidas que están en las esquinas del lugar; si es inevitable un enfrentamiento, usa el *boost* presionando L para que puedas ver dónde va a caer su granada y te anticipes a sus movimientos. El objetivo es llegar a lo más alto de la estructura, donde te llevarás una no muy grata sorpresa al ver a **Raimi** (o sea, a ti) a punto de morir.



(8) La impresión es fuerte y debes estar al borde de las lágrimas, pero contente; recupera tu cuerpo y encárgate de **Rourke** (es vital que utilices el *boost* para terminar con él). Todo se complica cuando tienes que enfrentar ahora al ser que controlaba tu cuerpo, ya que iniciará una batalla por recuperarlo. Cuando entre a tu cuerpo, presiona A lo más rápido que puedas para expulsarlo; después lánzale granadas y en poco tiempo lo eliminarás. Te recomendamos que lo ataques desde una torre; así, cuando "te jale" para llevarte a las aspas, tienes más tiempo para liberarte.



(9) Sí, sabemos que debes tener la mano cansada por el jefe anterior, pero no vas a tener tiempo de relajarte, porque ahora deberás destruir dos helicópteros antes de que escapen con los fantasmas. Para tirar al primero, utiliza el lanzacohetes del fondo; con tres impactos será suficiente. El siguiente no te será tan sencillo de eliminar, ya que destruirá la torreta de los misiles; en este caso, usa el arma de Raimi para derribarlo; si puedes dispararle ocasionalmente algunas granadas, te será de gran utilidad. Nunca te vayas a las orillas, ya que aunque todavía tengas energía, te puedes caer y terminaría la misión.

(10) ¡Bien! Derrumbaste los helicópteros con las almas... el problema es que ahora te van a atacar. Sitúate en la parte donde está la puerta del escenario y comienza a disparar granadas al pasillo para que no puedan acercarse a ti; en caso de que te posean, recuerda presionar el botón A rápidamente. En total son nueve almas las que tienes que eliminar.

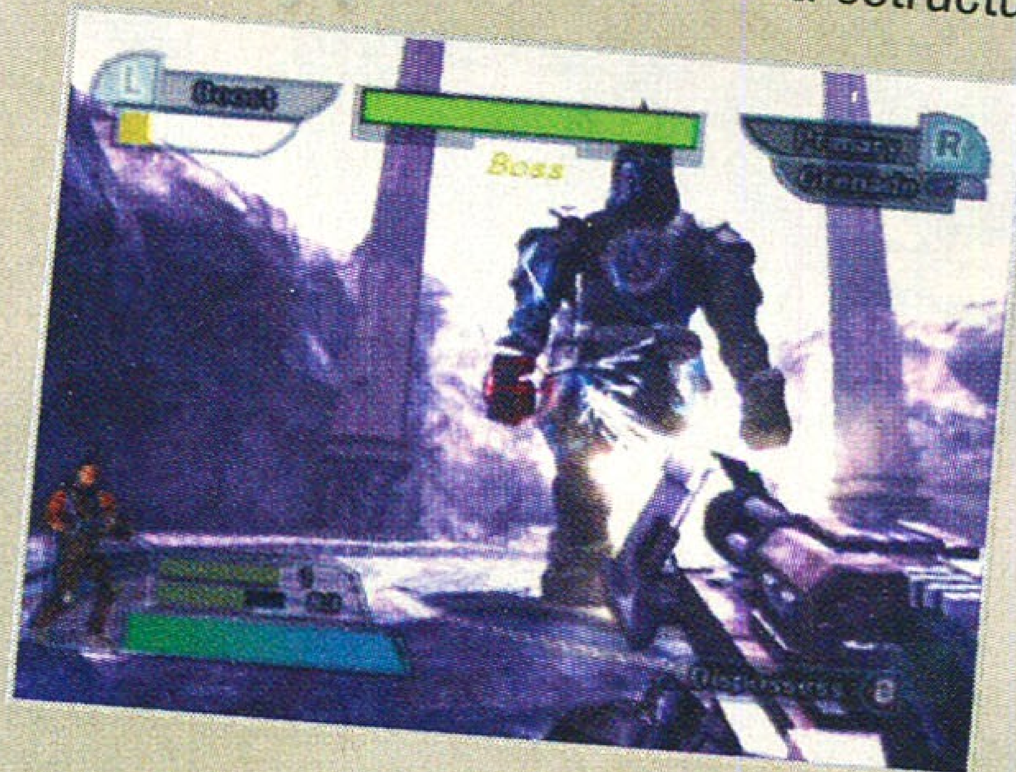
Nivel 9 -Volks-

(1) El último nivel del juego comienza con mucha acción, ya que por la puerta donde atacabas a los espectros van a llegar varios soldados; presiona L para usar el boost y no los tomes en cuenta; ahora bien, si necesitas energía, la encontrarás en un costado del helicóptero. Entra por la puerta y elimina a los guardias; avanza por la izquierda, donde está una puerta con un portal de luz; ábrela pero no camines; desde la entrada lanza granadas al fantasma que está debajo de las escaleras; ya que lo desaparezcas, avanza por el lado izquierdo, pero ten cuidado porque en el pasillo hay tres supersoldados.

(2) En dicho pasillo vas a ver una puerta de madera; entra y avanza por los corredores; sólo ten cuidado en cada esquina, porque hay soldados normales y poseídos. Al llegar a las ruinas donde hay un puente, refúgiate en los arcos de los costados y desde ahí dispara a los soldados.



(3) En la parte más alta de la estructura te vas a enfrentar con un par de enemigos hechos de piedra: vencerlos no es difícil pero sí un poco tardado; lo primero que debes hacer es dispararles a las zonas azules de su cuerpo (si utilizas el ***boost*** te será más sencillo), para tumbarles su "armadura"; cuando lo logres, se van a regenerar, así que aprovecha ese instante y con las granadas ataca cualquiera de los puntos azules. Con tres veces que lo hagas derrotarás a estos jefes.



(4) Ya casi llegamos al final; no te desanimes, pues aún hay que derrotar al hermano de **Gigi**, sin duda de los enemigos más complicados del juego, ya que te ataca con disparos normales y con misiles, y por si fuera poco, hay un fantasma en la habitación que puede poseerte. Cuando termine el display, lanza granadas al centro del cuarto para terminar con el fantasma; después usa el *boost* para dispararle a **Volks**; cuando veas que te lanza un misil, sal del cuerpo de Raimi y posee el proyectil para mandarlo de regreso con su dueño. Repite la jugada cuatro veces hasta vencerlo.



(5) La historia aquí da otro giro, ya que aparecerá un demonio (no te preocupes, no te arruinaremos toda la sorpresa); para vencerlo tienes que disparar a los boquetes que tienen los aros rojos que lo protegen para debilitarlos, y en ese momento atacar al demonio directamente. Mientras realizas esto, tu enemigo no se va a quedar leyendo un libro: te va a lanzar algunos aros, los cuales debes esquivar con el *Stick* C.



(6) Después de varios ataques se revelarán unas piedras en el demonio; debes destruir cada una de ellas para que aparezca otra de mayor tamaño, que es la que le da su energía. Cuando termines con esta parte, volverá a su forma original. Y ahora tienes que estar muy atento a los tres aros que están arriba del demonio, ya que te los arrojará, y justo cuando regresen, es tu oportunidad para dispararle. Repite la jugada hasta acabar con él.

Fue un largo camino, pero lo logramos. Hemos salvado al mundo de una oleada de ataques encabezados por fantasmas. Pero lo más importante es que aprendimos que no importa la apariencia de las personas, sino que lo que vale es lo de adentro. Esperamos que estos tips te sean de ayuda. Recuerda que cualquier duda de éste u otro juego, puedes enviárnosla y con gusto la responderemos.



ÚLTIMA PÁGINA
OCTUBRE 2005

Ha llegado la hora de cerrar la edición de este mes. Nos la pasamos muy divertido porque han regresado algunas secciones que tanto nos pedías; además, en los próximos números notarás más y más cambios que te harán disfrutar desde la primera hasta la última página de ésta, tu revista Club Nintendo. ¿Qué te gustaría ver? ¿Qué no te agrada? Recuerda que tus comentarios son importantes y los recibiremos aquí en la redacción. ¡Nos vemos en noviembre!

Super Mario Strikers (GCN)

Mario y el resto de los habitantes del *Mushroom Kingdom* nunca se cansan de practicar algún deporte, y como ya lo habían probado casi todo, ahora se enfrentarán en las canchas del futbol rápido. Imagínate toda la emoción de un partido de *soccer*, con las espectaculares jugadas de fantasía que podrás realizar a cada instante. Con decirte que ni los juegos de los Supercampeones se habían visto tan atractivos. Para que te des una idea, **Super Mario Strikers** fue desarrollado por Black Box, el mismo equipo de **Sega Soccer Slam**.

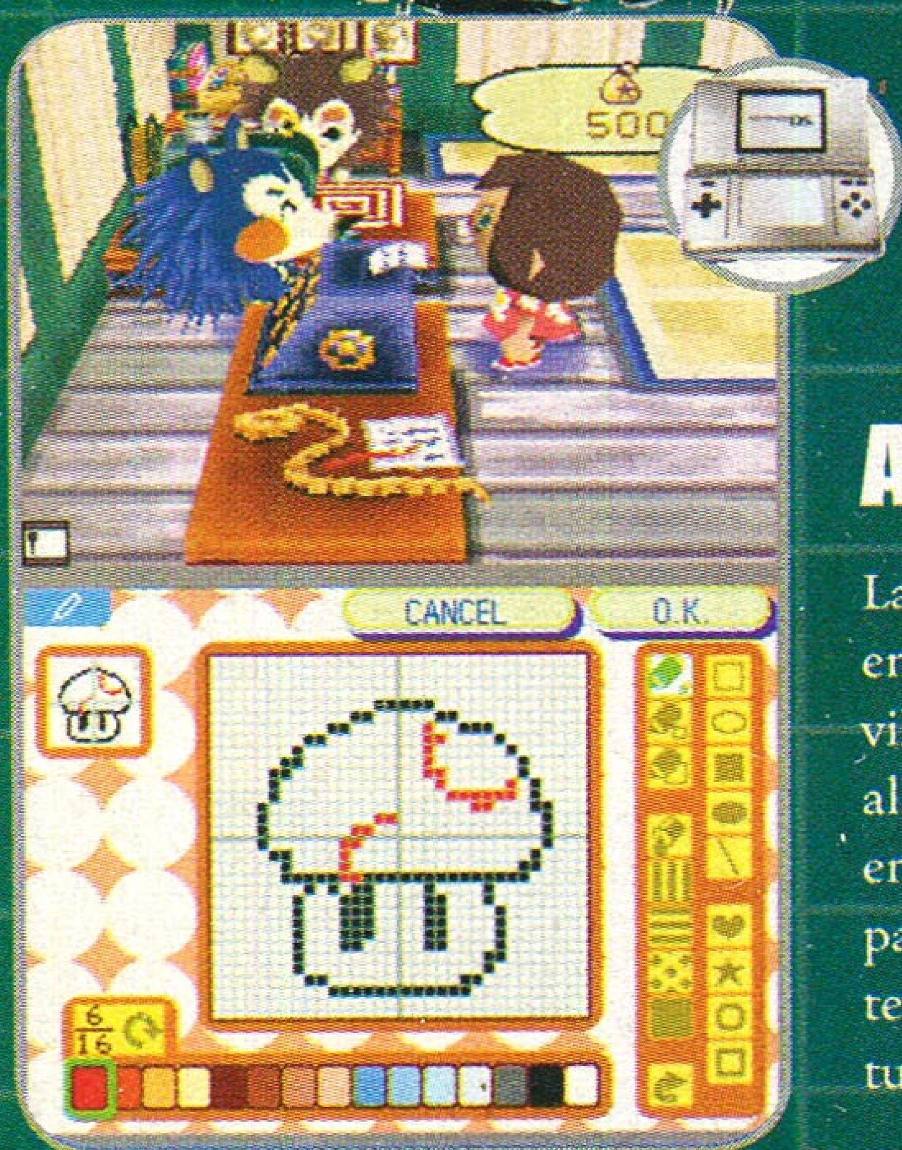




The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe (GCN)

El mundo de **Harry Potter** ha inundado las librerías, cines e incluso las consolas de videojuegos, pero si quieres descansar un rato de las aventuras del joven hechicero, te recomendamos ojear nuestro próximo artículo de **Narnia**, que promete ser una excelente adaptación del filme de Disney (inspirada en las afamadas novelas de C. S. Lewis). El juego estará disponible en todas las plataformas de Nintendo y te transportará a misteriosos mundos cubiertos de hielo por causa del terrible brujo blanco.





Animal Crossing DS (NDS)

La aldea dejará de ser un punto perdido en el mapa para aparecer en los planos mundiales de Internet y que así disfrutes de lo maravilloso del simulador de vida que cautivó a cientos de jugadores allá en el 2002. Podrás interactuar hasta con tres de tus amigos en la misma villa, compartiendo secretos y conviviendo día a día para incrementar el ánimo de tu comunidad. Con la pantalla táctil tendrás diversas opciones de navegación e incluso podrás diseñar tus propios estilos, como ocurrió en el NGC.

Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, pseudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.nintendo.com.mx
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF

Fe de virus

La vez anterior está página padeció un virus que inesperadamente atacó un par de fotos, las mismas que una vez atendido el problema te damos por si acaso quieres copiar o recortar y pegar en su respectivo espacio del mes pasado.





Ultimate Spider-man



X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

CLUB NINTENDO



CLUB NINTENDO

